Número 13 Verano 1997

Fundado en 1974

http://cineultramundo.blogspot.com

# EL WENDIGO

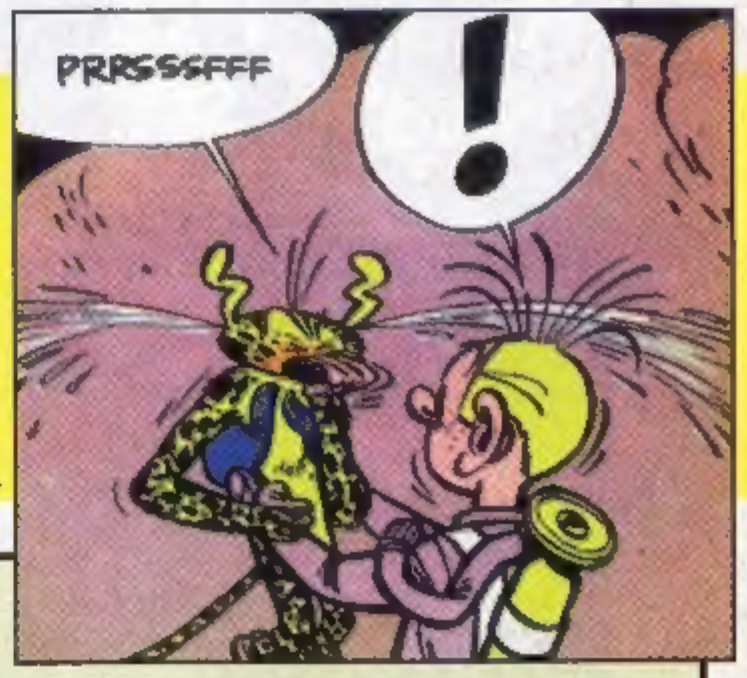
350 pts

## Nueva Mirada a la obra de Winsor McCay,

el artículo definitivo sobre los orígenes del lenguaje del comic

## Franquin

IN MEMORIAN



artículos

***Killers,***

***Batman,***

***Predicador,***

***Van Hamme,***

***etc.***

entrevistas

## Roy Thomas

## Arthur Adams

http://cineultramundo.blogspot.com

# EL WENDIGO RECOMIENDA

Mundo Idiota
**Peter Bagge**
**Ed. La Cúpula**

La juventud del tio Gilito
**Varios autores**
**Ed: Zeta**

Star Wars
**A.Goodwin y A. Williamson**
**Ed. Norma**

El Octavo dia II
**Daniel torres**
**Ed: Norma**

Los mejores autores Conan
**Neal Adams**
**Ed. Forum**

Las rabietas de Donald
**Varios Autores**
**Ed: Zeta**

Tal vez hemos de morir juntos...
(Sambre)
**Yslaire**
**Ed: Glenat**

Capitán Britania
**Alan Moore y Alan Davis**
**Ed: Forum**

La casta de los metabarones
**Jodorowsky y Giménez**
**Ed. Norma**

Simpson Comics
**Varios autores**
**Ediciones B**

La Fortaleza de Makiling
(Largo Winch)
**Van Hamme y FrancQ**
**Ed: Grijalbo**

Carmen de Luna
La Crónica de Leodegundo. XIII
**Gaspar Meana**
**Llibros del Pexe**

***Con subvención del Iltre. Ayuntamiento de Gijón y 70 suscripciones de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias***

El WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodríguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermín Pérez y Florentino Flórez Fernández.
Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez.
Comunicación:Eulalia Eguren. Imprime: Gráficas Careaga

# SUMARIO

**2** EL WENDIGO RECOMIENDA

**4** PREDICADOR
*Faustino R. Arbesú y J. Mª Flóres*

**7** BATMAN EN BLANCO Y NEGRO
*J. Mª Flores*

**9** DISNEY ATACA DE NUEVO
*Faustino R. Arbesú*

**10** ENTREVISTA MEGAKENG ARAMIS

**12** JEAN VAN HAMME, ESCRITOR DE IMÁGENES
*Faustino R. Arbesú*

**13** JACOBS - VAN HAMME - JACOBS
*Faustino R. Arbesú*

**15** EL FANTASMA CAMINA DE NUEVO
*Faustino R. Arbesú*

**17** INTERNATIONAL MUSEUM OF CARTOON ART
*Faustino R. Arbesú*

**18** EL EFECTO TARANTINO
*J. Mª Flores*

**20** ENTREVISTA EL DOCTOR THOMAS Y MISTER CONAN

**23** PREMIOS HAXTUR 1993
*Faustino R. Arbesú*

**26** NUEVA MIRADA A LA OBRA DE WINSOR MCCAY
*Faustino R. Arbesú*

**38** ANDRÉ FRANQUIN, EL MAESTRO OLVIDADO
*Emilio Muñiz*

**40** FRANQUIN: FUNDIDO A NEGRO
*J. Mª Flores*

**Topor** Al cierre de esta revista, en Marzo, fallecía este reconocido dibujante de humor (?) e ilustrador, fundador con Arrabal y Jodorowsky, del movimiento pánico y autor del film *El planeta Salvaje*. Quede aquí nuestro recuerdo y admiración hacia su peculiar obra.

# EDITORIAL

## GRAN SOLERA

*Hace tan solo unos meses que cerramos el escrutinio de las obras a concurso para elegir los finalistas a los PREMIOS HAXTUR, y ya se han editado unas cuantas de calidad tal, que perfectamente podrían estar incluidas entre las seleccionadas para la próxima edición. Estas son :*

*LA SAGA DE LOS METABARONES, PREDICADOR, BATMAN VERSUS PREDATOR II, RIO VENENO, AQUAMAN CONTRA LOBO, BATMAN, OSCURAS LEALTADES, THORGAL, VIAJE AL CORAZÖN DE LA TORMENTA, ...*

*Es un buen comienzo. Hacía años que no se producía un hecho similar, esperemos que no decaiga tan buen criterio seleccionador por parte de los editores.¿Se imaginan que ninguna de las obras señaladas esté incluida entre las finalistas de la edición del 97? Por el bien de todos los aficionados, así lo deseamos. Significaría que la "cosecha" de este año sería de GRAN RESERVA.*

*Y ya que indirectamente nos estamos refiriendo al XXI SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS, añadiremos un par de noticias sobre el mismo, que suponemos de interés.*

*- En 1997, entre los premios de la QUINIELA HAXTUR se incluirán invitaciones a la CENA DESPEDIDA DE LOS AUTORES, lo cual significará que los afortunados van a poder codearse con el selecto grupo de autores internacionales, que todos los años se reúnen en GIJON.*

*- La segunda se refiere al hecho de que excepcionalmente, en 1997, se va a otorgar por vez primera un PREMIO HAXTUR a la EDITORIAL que más se haya distinguido en España por su calidad en los productos puestos en el mercado, en los últimos doce años, desde que se dieron por primera vez estos premios. Premio que a partir de esa edición se va a volver a dar cada 10 años.*

***Y en el próximo número:***

**Especial Bryan Talbot,**
con historietas inéditas de Alan Moore y Neil Gaiman

# *PREDICADOR*

*¿Un comic ROJO? ¿de asesinatos múltiples? ¿quizás GORE? ¿tal vez de INVESTIGACIÓN POLICIAL? o ¿será de EXPEDIENTES X? Podría entrar en cualquiera de estas clasificaciones genéricas y en otras muchas, pero si así lo catalogásemos le estaríamos haciendo un flaco favor. Predicador es un BUEN COMIC, así, con mayúsculas, y punto. Cuando estás ante un producto tan de futuro como este, del que nos atrevemos a escribir que es una OBRA MAESTRA a partir de la cual otros comenzarán a inspirarse, a beber en sus fuentes, la adscripción a un género le viene estrecha por ser varios los que quedan englobados en él. Ha ocurrido y seguirá ocurriendo: la calidad no tiene género.*

### UN TRABAJO QUE ATRAPA

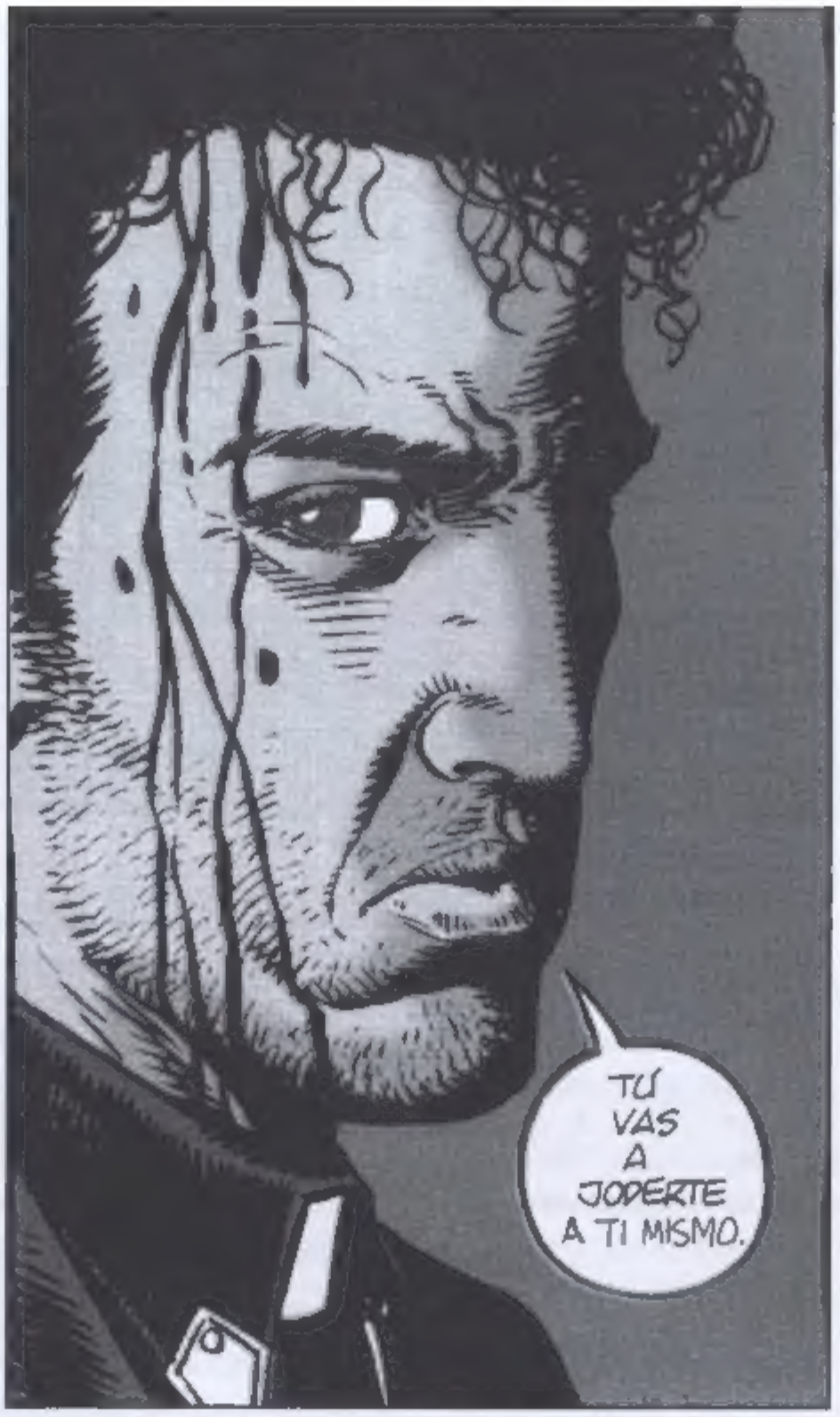
En *Predicador* hay de todo: violencia, acción, amor, romanticismo, sadismo, sangre, brutalidad, ritmo y adecuados dibujos, pero sobre estos ingredientes, que sin duda atraerán a muchos lectores, está la HISTORIA. Una historia "increible" que se hace creíble y nos atrapa.

Jesse Custer, un predicador de tres al cuarto en un pueblo de tres al cuarto, se fusiona con un ser sobrenatural, medio ángel, medio demonio (¿Puede ser más increíble?) y se verá dotado de un poder "casi como el de Dios." La asunción de ese poder unido a una personalidad, cuando menos, poco equilibrada le convertirá en una auténtica bomba ambulante con una sorprendente capacidad de mosqueo y muy pocos escrúpulos para utilizar sus nuevas facultades cuando el mosqueo alcanza el punto de fusión. En ese momento el predicador, como Jesucristo en el episodio de los mercaderes del templo, se convierte en una fuerza vengadora que purifica el lugar por el que pasa de la forma más expeditiva posible.

Otra línea argumental surge cuando se explica el origen del ente sobrenatural que citábamos antes. De la cópula entre un serafín y un demonio de sexo femenino se engendra un ser al que llaman Génesis, es decir, el principio de todo. He aquí un viejo y sobado concepto -el ying y el yang, el bien y el mal como aspectos complementarios antes que antagónicos- utilizado de forma novedosa en un comic. Pero hay más. La

presencia de Génesis resulta incómoda tanto en el cielo como en el infierno por ser el resultado de algo que nunca debió ocurrir. Un cielo, por otra parte, que semeja más una corte renacentista plagada de intrigas y maquinaciones que un reinado beatífico. El infierno no lo hemos visto aunque tal vez no haga falta teniendo en cuenta el precedente anterior. Volvamos a la idea inicial. Tras nacer Génesis, Dios, el auténtico Jefe Supremo, abandona, reniega de sus responsabilidades y huye. Consecuencia: Desde el principio de los tiempos vivimos en un mundo sin Dios o al menos sin que éste se haga cargo de lo que aquí está ocurriendo. Como metáfora es perfecta ¿no es esa la sensación que te inunda cuando intentas asimilar determinadas noticias, determinadas imágenes históricas? Un punto más para este tebeo.

Situados en el plano terrestre, la acción se desarrolla en Norteamérica como no podía ser de otra forma. Se toman además dos lugares emblemáticos de ese país: Texas en el primer tomo y New York en el segundo. Dos lugares que todos reconocemos a primera vista aunque interiormente sepamos que se trata de un conocimiento mediatizado por el cine y la televisión. Probablemente se trate de los dos escenarios que más veces se han filmado nunca. *Predicador* incluye en cada uno todos los tópicos, todas las situaciones comunes que se asocian con ellos: los sheriffs duros e ignorantes, los restaurantes y moteles de carretera, la colina de las botas, la figura del pistolero, los callejones y rascacielos, los delincuentes comunes y el serial-killer, la comisaría bulliciosa, etc. Todo ello tiene, salvando las distancias, el mismo efecto que el París añorado por **Bogart** en *Casablanca*. Si aquí se ofrecía una versión norteamericana de Europa, **Ennis** y **Dillon** recrean, con una mezcla de admiración e ironía, una visión europea de Norteamérica.




Pero ¿quienes protagonizan esta genial historia? En lo que llevamos visto nos encontramos con un trío de personajes a situar entre los más atípicos presentado nunca en un comic. Un cura para quien no están nada claros los móviles de su vocación; un vampiro irlandés con los rasgos del ex-cantante de los *Pogues*, aunque con mejor dentadura que éste, evidentemente; y una asesina a sueldo de quien lo ignoramos casi todo a excepción de que tiempo atrás mantuvo una relación tormentosa con el predicador. Los tres reunidos casi por azar, con motivaciones diferentes para estar juntos y con otras tantas razones para desear separarse. Sobre cada uno de ellos podría escribirse un artículo. La asesina a sueldo sería la más normal de los tres, si es que es normal dedicarse a matar gente por dinero; Jesse Custer, un nombre de resonancias inequívocamente americanas, es el sacerdote que desencadena una catástrofe quizás por tomarse demasiado al pie de la letra la palabra de Dios; Cassidy, el vampiro, supone la presencia en el mundo del comic de las versiones y revisiones que están introduciendo en esta figura literaria novelistas como **Anne Rice** o **George R. R. Martin**.

¿PE VERAS?
SÍ, ESTABA EN QUEENS DEBIENDO CON UNOS TIPOS, Y EL SACERDOTE PIDIÓ QUE DEJASEN EL EMPIRE STATE AL PÚBLICO.
NOS COSTÓ UN PUÑADO DE NOS PERO ¡JODER, VALÍA LA PENA...

También es cierto que un buen tebeo se define por los personajes secundarios. Una conquista más de *Predicador*, y en verdad no sabemos cuántas van ya, es que hace avanzar la historia utilizando a los personajes secundarios como auténticos motores de la acción. En el primer tomo el hijo del sheriff o el Santo de los Asesinos tienen casi tanto protagonismo como el trío estrella, y no digamos ya en el segundo, con la narración en off del policía más gafe del mundo. Y la relación no se detiene en ellos pues quedarían sin mencionar los pobladores de la corte angelical con sus jerarquías mal avenidas, el periodista de "Ciudad Desnuda", los policías de Nueva York, etc.

### El Cómo

Unos buenos diálogos, situaciones reconocibles por lo actuales, acciones paralelas que se mezclan, historias independientes que se relacionan y sobretodo una imaginación rabiosamente al día, moderna, son los ingredientes que consiguen el prodigio de transformar esta aventura en creíble, el milagro en que se fundamenta toda historia de altos vuelos.

Pero disponer de una buena historia no siempre significa obtener un buen comic. Una cosa es el argumento, y otra muy distinta el guión, y aún más la plasmación de éste en dibujos, en páginas, en comic. *Predicador* reúne todas las cualidades para ser un buen comic. Una buena historia, un gran guión y una composición en dibujos, en páginas, sobresaliente.

El guión está bien dosificado, estructurándose a través de acciones paralelas que nos cuentan de forma independiente las diferentes historias que van surgiendo a la largo de la acción para más tarde ir encajando unas en otras, hasta hacer un todo común de gran valor narrativo.

En cuanto a los dibujos, estos reúnen el suficiente atractivo estético y son muy adecuados narrativamente, tanto es así, que el mayor elogio que se les puede dedicar pensamos que es el de que pasan totalmente desapercibidos

ABANDONASTE ESO HACE CINCO AÑOS...
HEY, ¿SABES ALGO?
NO HAS SONREÍDO EN TODO EL DÍA. ¿Y SI ME SONRÍES UNA VEZ, SÓLO PARA RECORDAR CÓMO ERA?
SERÁS...
CABRÓN...

en una primera lectura. Son dibujos verdaderamente funcionales con la historia que se cuenta. Quizás su mayor virtud se encuentre en la forma que tienen de dotar a los personajes de personalidad por el simple gesto. Cuando el guión, las situaciones o los diálogos aún no nos han definido plenamente a los personajes, ya conocemos parte de su interior. La parte que precisamente se trata de ocultar a través de esas situciones, de esos diálogos. El caso más claro de lo escrito lo tenemos en Coltrane. Por su forma de mirar nos va pareciendo que oculta algo, que no es lo que con sus palabras y acciones nos trata de mostrar. Es este un gran logro del dibujante que pocas veces hemos tenido el placer de ver en este medio de expresión.

**Epílogo:**
**Si los Hijoputas volasen, nunca podríamos ver el sol**

Alguien utilizó este ladillo en uno de los capítulos de una novela que nunca se publicó. En *Predicador* ésta es una de las moralejas que podemos encontrar. El mundo se vuelve del revés y lo que de entrada parece infrahumano y vil, al final es lo que reviste mayor humanidad y honestidad. Un vampiro, un ángel del mal, una asesina a sueldo, un ser al que le falta una "hornada" reúnen más sentimientos, más humanidad, que aquellos individuos señalados por el stablishment como modelos de conducta. El policía todopoderoso, martillo de herejes, resulta ser un cobarde pervertido que actúa contra el lumpanal más por despecho contra sí mismo que por sentido de la justicia. El gran periodista no es más que un fullero que asesina para obtener la codiciada noticia exclusiva. Alguien que comenzó a practicar ese juego cruel al darse cuenta de que nuestra sociedad es incapaz de reaccionar ante el poder de ubicuidad que proporcionan los rápidos medios de transporte, ellos le permiten cometer los asesinatos y conservar todas las posibilidades de quedar impune.

Otro gran mito: la amistad "de toda la vida" resulta mal parada en esta historia. El ejemplo que nos muestra enseña como muchas amistades, en el fondo, no son mas que relaciones de conveniencia funcionando en el seno de la sociedad establecida y mantenidas mientras existe un intercambio de favores. Esta química actúa cualquiera que sea el estatus social o el ambiente en donde se haya generado esa amistad. Cuando aquellos desaparecen, una de las partes intentará al menos utilizar a la otra. Así son las cosas en el mundo del *Predicador*.

Leyendo esta historia no hemos podido evitar tener presente el mundo de **Jodorowsky**. En ella como en éste, lo cutre, lo "gore" se transforma en poético y trascendente y del estiércol brota la hermosa flor que nos atrae y consigue conmovernos.

**Faustino R. Arbesú y José Mª Flores**

Y LUEGO RESULTA QUE ES UN CABRÓN MÁS.
SÉ LO QUE SIENTES.
SUPONGO QUE SÍ. MÁS QUE NADIE.
QUÉ COÑO, CASS.
NO TODOS SERÁN CABRONES, ¿VERDAD?

Bruce Timm

# Batman en blanco y negro

*Mientras que el mercado se inundaba con una serie de productos fácilmente prescindibles, Zinco, la filial española de DC, venía soltando con cuentagotas una serie de obras de alto nivel creativo en las que se combinaban actualizaciones de títulos clásicos de la casa madre (Aquaman) con nuevas y excitantes experiencias (Predicador). Batman en Blanco y Negro constituye la última entrega de esta editorial y lo placentero de su lectura se ve empañado por el amargor que acompaña a toda despedida no deseada.*

Está fuera de toda duda que *Batman* es uno de los personajes más atractivos de cuantos han surgido en el mundo del tebeo. También es cierto que su poder de atracción aumentó inconmensurablemente a partir de la recreación hecha en 1986 por **Frank Miller**. De entonces acá *el Señor de la Noche* ha servido de inspiración para tres películas bastante desiguales, una genial serie de dibujos animados y muchísimos tebeos; no sólo la serie regular sino también los numerosos formatos especiales, novelas gráficas, prestigios y otras variantes que aparecen en los quioscos con asiduidad. Los dos tomos que forman *Batman Black and White* se inscriben en esta línea pero al mismo tiempo se apartan de ella nitidamente. Hay una diferencia básica y evidente: el color. Aunque parezca una perogrullada mencionar esto, el comic-book americano de superhéroes se ha asociado siempre con la presencia del color, quedando el blanco y negro reservado para aquellos productos independientes y "rarillos". *Batman Black and White* parece un intento de combinar ambas tendencias, por un lado mostrar una vez más la atracción que el personaje ejerce sobre múltiples dibujantes y guionistas y por otro aprovechar la aspereza del blanco y negro para introducir temas y reflexiones de una altura que, para las estrechas mentes de los editores, no tendrían cabida en la serie regular. Así pues, en casi 200 páginas nos encontramos con 20 historias autoconclusivas realizadas por guionistas y dibujantes de primera fila, al menos en lo que a reconocimiento popular se refiere. El problema de todas estas obras colectivas es que disfrutas con los autores que te gustan mientras que miras con recelo a los que no. Sin salir de Batman

Howard Chaykin

recordamos algún otro producto de estas características, en concreto un especial de hace unos cuantos años, en el que al tratarse de una misma historia tenías que verlo y leerlo entero. En este caso han tenido el acierto de que cada uno sea responsable de un número determinado de páginas con lo cual se beneficia el lector selectivo.

Otra cuestión es que el tomo primero tenga un nivel cualitativo muy superior al segundo, no se trata sólo del catálogo de artistas reunidos en él, sino de que éstos han sabido indagar bien en los aspectos más inéditos del personaje, bien en tratar los temas tradicionales de una forma más perfecta. Por comparación, la segunda entrega, aún contando con momentos excelentes, en conjunto resulta más pobre; se nos perdonará entonces que nos centremos en el libro I y pasemos de puntillas sobre ésta.

Decíamos que el sistema seguido era la presentación de historias breves (8 páginas) autoconclusivas, la concisión del espacio redunda en a) la búsqueda de una anécdota impactante, o b) la elección de un punto de vista insólito y original. Del primer grupo serían las presentadas por **Howard Chaykin** y **Bruce Timm**, mientras que en el segundo la de **Gaiman** se llevaría la palma. El

relato *El uno para el otro* de **Bruce Timm** creo que es la que más me ha gustado. Batman sólo aparece en la viñeta final y sin embargo su presencia es constante en toda la historia, introduce directamente las relaciones sexuales como desencadenantes de la tragedia, algo muy poco usual en los tebeos de superhéroes, y juega con el tema de la doble personalidad, asunto inherente al personaje Dos Caras. Algún otro necesitaría cientos de hojas para aproximarse a estas cuestiones y sin embargo, **Timm** consigue concentrarlas en un espacio reducido manteniendo toda la carga de dramatismo que requieren. También los *Crímenes cotidianos* de **Chaykin** llaman mucho la atención. No sé si es por el tono levemente irónico con que acomete la historia o por el modo en que parece suscitar la comprensión hacia el asesino del mismo Batman. En cuanto a **Gaiman,** consigue encontrar un nuevo punto de vista: Batman y el Joker como protagonistas de una supuesta serie televisiva en la que se interpretan a sí mismos. Merece destacarse aunque sólo sea por la capacidad de Gaiman para dar una nueva vuelta de tuerca a un personaje próximo a cumplir 60 años.

Pero hay más. **Ted Mckeever** se centra en la labor detectivesca, casi de forense, al tiempo que indaga en las motivaciones del personaje; el magistral **Joe Kubert** presenta, en un acertado episodio titulado *La caza*, a un Batman felino, casi selvático en su agilidad y depredador en su ansia de justicia; **Simonson** recrea la capacidad evocadora del mito heroico en una sociedad ¿comunista? opresiva y militarizada; **Corben** hace que Batman descienda desde los tejados a los callejones para enfrentarse a una delincuencia no ya juvenil sino infantil; confieso no haber leído la de **Kent Williams**, mientras que la de **Dixon** y **Zaffino** aunque interesante en el planteamiento no pasa de correcta en la resolución.

Dejo deliberadamente para el final el relato de **Archie Goodwin** y **José Muñoz**. Disfruté con las primeras historias de *Alack Sinner*, cuando el dibujo dominaba sobre la mancha y la puesta al día de la figura del detective privado se concentraba en la inclusión de detalles de actualidad (la rebeldía frente a los padres, las relaciones interraciales). A medida que Sinner se volvía más "vanguardista" dejó de interesarme hasta que le perdí completamente la pista. Así y todo recuerdo las filípicas que lanzaba su compañero **Sampayo** desde publicaciones comatosas contra los superhéroes y todo lo norteamericano en general; encontrar a **Muñoz** realizando Batman no deja de parecerme o un acto de cinismo, o un intento desesperado de supervivencia. En cualquier caso no me atrae. El punto de partida, un instrumento musical que trasmite una maldición a los artistas que ejecutan piezas con él, ya había aparecido en el comic (**Serge Clerc** *Historia del Rock'n roll*) con mucha más gracia y simpatía. En fin, para gustos se hicieron colores o, en este caso, tebeos en blanco y negro.

El tomo segundo se abre brillantemente con *Un tipo inocente* de **Brian Bolland**. Una de las escasas veces que el maestro se digna a ilustrar una historia completa por más breve que ésta sea. Su efectivo y efectista dominio del trazo casi impiden notar lo endeble del argumento. El dúo **Strand/Nowlan** recurriendo al tema de la manipulación genética casi aproximan al personaje a los terrenos del gore, es de lo mejor del libro. El bloque de historias dibujado por **Gary Gianni**, **Brian Stelfreeze** y **Teddy H. Kristiansen** resulta feista en exceso. La de Gianni por demasiado recargada y trabajada, las otras dos por demasiado poco. **Otomo** se desmarca de los estándares del manga para ofrecer un relato que no desentonaría en las extintas páginas de *Zona 84*; aún después de haberlo leído 3 veces todavía no entiendo lo que quiere decir. **Klaus Janson** haciendo virtud de sus limitaciones consigue un relato anécdotico para el desarrollo del personaje, pero bien resuelto en la utilización de flash-backs, voz en off y narración en paralelo. Encontrar a **Liberatore** haciendo Batman es otra sorpresa casi tan grande como la de José Muñoz. Evidencia que se mueve más a gusto en la recreación voluptuosa del rostro femenino que en los mundos superheróicos, así y todo la aparición del Señor de la Noche sobre el árbol está muy conseguida; de otra manera, dar a un psiquiatra los rasgos de

*Al lado, viñeta de Ted McKeever*

*Derecha inferior, cubierta de B. W. Smith*

*Abajo, El Batman de Jan Strand y Richard Corben*

# DISNEY ATACA DE NUEVO

*De niño buscaba con interés todo lo concerniente a Walt Disney en el comic; en aquel momento nos era servido en la revista DUMBO. No pasó mucho tiempo sin que aquel interés se perdiera. Comencé a darme cuenta de que la mayor parte de lo que en esta revista se imprimía perdía calidad. Me daba la impresión de que los dibujos y las historias no eran realizadas por las mismas personas que crearon aquellos productos que me habían entusiasmado. Con el tiempo supe el porqué de aquella desilusión. Los buenos trabajos habían sido hechos por hombres como CARL BANKS y FLOYD GOTTFREDSON y el resto eran productos de baja calidad realizados por autores que no hacían otra cosa que copiar a aquellos maestros de la historieta. Dejé de interesarme por los productos Disney durante decenios. Hoy he visto tebeos con esta marca que de nuevo han atraído mi atención.*

### Los nuevos productos

Recientemente han comenzado a editarse en España una serie de comics Disney que presentan cualidades muy aceptables y que hacen que de nuevo sienta interés por ellos. Me refiero a la colección OLE - DISNEY que desde hace unos meses ha puesto en el mercado EDICIONES B.

Los nuevos productos editados en esta colección tienen historias consistentes, entretenidas, bien dibujadas - recuerdan muchísimo el trabajo de los viejos maestros - y muy bien coloreadas. Y, lo que es muy importante, están siendo cuidadosamente editadas. Su impresión es impecable. No puedo hablar en este sentido de todo lo que se está editando en esta colección, pero, concretamente, las historias de *GOOFY y su hijo* que he tenido el placer de comprar, así como aquellas que se refieren a *la niñez del TIO GILITO*, son absolutamente recomendables. Esperemos de esta editorial que no cometa el error de pasadas colecciones: cuando comenzó a editar *Flash Gordon* y *El príncipe Valiente* lo hizo con entusiasmo pero pronto éste desapareció y terminaron vendiendo unos productos de pésima calidad.¡Que no decaiga!

### Adaptaciones cinematográficas

Dentro de este colección merecen especial atención las adaptaciones cinematográficas que de los largometrajes de la factoría DISNEY se están publicando. Poseo algunas de las diversas ediciones que de la casi totalidad de estos filmes se han hecho y no recuerdo ninguna de la calidad de las actuales de EDICIONES B. Algunas de las anteriores, en realidad eran productos redibujados de pésima calidad. Ahora, los dibujos son originales de gran belleza y aunque el color no es el de entonces, creo que es nuevo dado con ordenador, está muy trabajado y el resultado último es óptimo .

### Las reediciones

En esta colección también se pueden encontrar reediciones de historietas clásicas. Una política muy interesante y de agradecer, especialmente para el buen aficionado, que puede encontrar algunos de los mejores productos de la factoría y, aunque no vengan firmados, por la pincelada se pueden rastrear trabajos de **Carl Banks** entre otros . Sería muy de desear y aconsejable para la propia editorial, el que se hiciera de alguna manera mención de la autoría. Sería muy gratificante para el coleccionista.

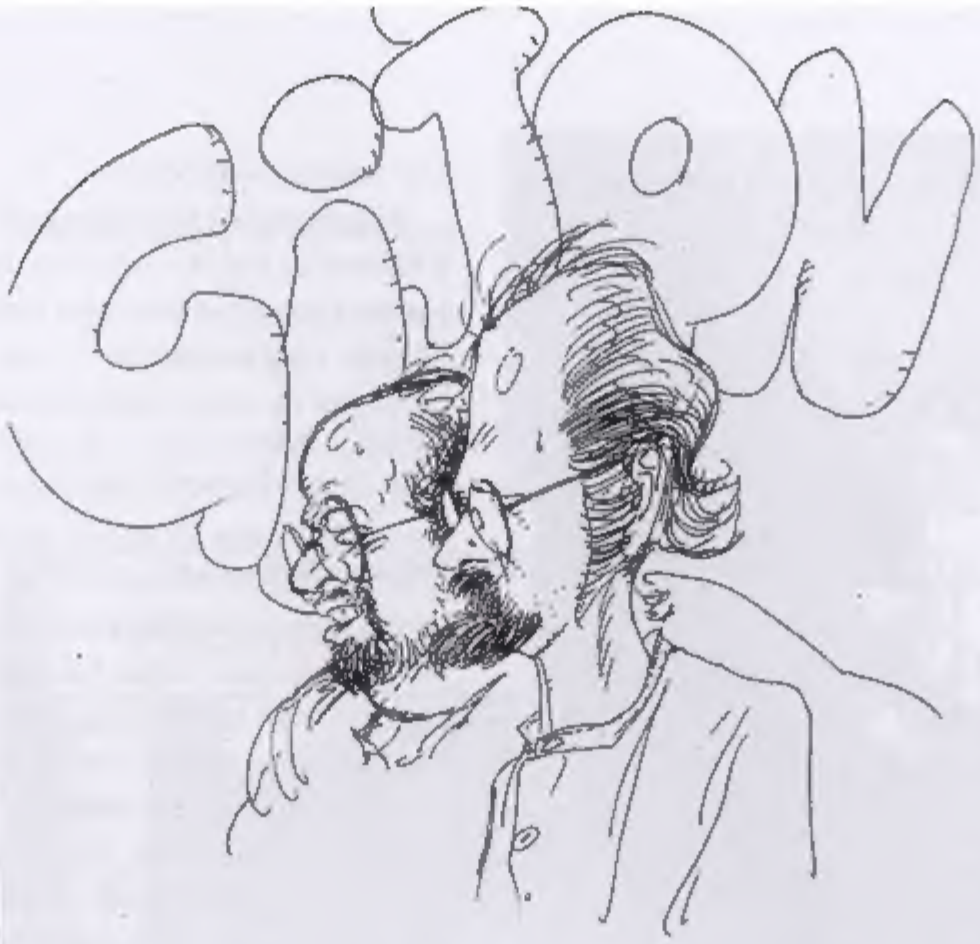
**Faustino Rodriguez Arbesu**

---

**Sigmund Freud** no pasa de ser la visualización de un tópico. La trama puntillista de **Matt Wagner** no consiguió que me entusiasmara. **Bill Sienkiewicz** se ocupa de cerrar el libro con una fábula acerca de la educación de los hijos que le da pie a utilizar su estilo "niño de 10 años". El abundante diálogo, aunque sería mejor decir monólogo, insiste en unos cuantos lugares comunes de las ventajas de la educación liberal frente a la autoritaria; quizá lo más novedoso sea ver a Batman reducido a la condición de profesor de apoyo, asistente social o algo así.

Resumiendo, a pesar del bajón del segundo tomo, *Batman Black and White* tiene suficientes elementos de interés como para hacer muy recomendable su lectura; junto con las *Oscuras lealtades* de **Chaykin** constituye la mejor exploración vista últimamente de una figura que se está alzando, por méritos de sus guionistas y dibujantes, como el icono y emblema por excelencia del mundo del comic en este final de milenio.

**José Mª Flores**



# Mega King Adams

*Este amable autor nos acompañó durante el último Salón de Asturias. Aunque llegó más tarde de lo previsto, debido a problemas con su pasaporte, el poco tiempo que pasó entre nosotros bastó para demostrarnos su buen talante y simpatía, algo que encaja muy bien con su dulce estilo de dibujo. A continuación, les ofrecemos un resumen de algunos de los temas tratados en su conversación con el público asistente.*

*Caricaturas de Peter David y Arthur Adams, realizadas por Georges Bess*

### Los comienzos

Antes de querer ser dibujante me hubiera gustado ser actor. Pero no me arrepiento.¡Mirad mi pelo!. En todo caso, me gusta lo que hago ahora, inventar historias y todo eso. Claro que aún soy joven...

Las primeras muestras de mi trabajo que envié a Marvel eran de *G.I.Joe*, que era una serie de poco éxito. Como creía que no tenía muchas posibilidades, mandé aquello porque eran unos personajes que nadie se tomaba muy en serio.

Siempre me habían gustado los comics. Mi madre me los compraba de saldo, en tiendas donde los vendían casi al peso. Allá por el 78 leí *Los Micronautas* de **Michael Golden** y decidí que aquello era lo que yo quería hacer. Otra gran influencia fue **Walt Simonson** y su narrativa tan dinámica y, sin embargo, tan clara. Pero, si tuviera que enumerar todas mis influencias, estaríamos aquí hasta la semana que viene.

Empecé a mirar mangas cuando **Jay Muth** me mostró *Akira*. Y luego *Appleseed*, que creo es una influencia más fuerte que **Otomo**, por su carácter enérgico y detallista, y un cierto aire "cartoonist".

### La Marvel

**Ann Nocenti** me gusta mucho. Ella me dió mi primera oportunidad con *Longshot*, lo cual le agradezco profundamente. Lo había creado dos años antes y fue el primer gran trabajo para los dos.

Luego ella trabajó el plot para una novela gráfica de Longshot. Tenía que ocupar sesenta y cuatro páginas y el guión de Ann pasaba de las ciento cincuenta. Yo pensaba dibujar, entintar, incluso pintar... Y me asusté. El proyecto era demasiado grande para mí y lo dejamos.

No he dibujado mutantes desde hace cinco o seis años. He estado con otras cosas. Pero me gustan mucho, son muy simpáticos.

Hice *las Guerras Asgardianas* al comienzo de mi carrera. No sabía dónde me metía ¡Ha, ha!. Conseguí el trabajo porque **Chris Claremont** entró en la oficina de **Ann Nocenti**, que era la editora de *X-Men*, y vió mis números de *Longshot*. Por eso me eligieron.

Era divertido trabajar con Chris. A mí me encanta dibujar cosas en el fondo y él me sugería detalles constantemente, añadiendo cosas en el guión para que yo las dibujara (lo cual acababa siendo irritante). Siempre me pedía que cambiara los uniformes de los personajes, porque sí. Por eso dibujé aquellos en *Los nuevos Mutantes*. Entonces me gustaban, pero ahora me alegra que no los mantuvieran. No eran muy buenos. Tengo que agradecer a Chris que me dejara dibujar el Especial de X-Men donde salía *Mojo*, al que ya había dibujado en Longshot. Allí aparecían muchos tipos diferentes de X-Men, animales, robots, ... Me dejó escribir algunas cosas pero luego tuve que quitarlas, porque a Chris no le parecían divertidas.

Dejé *X-Men* porque **Chris** lo dejó y ya no me interesaba. Se habló de convertirme en el artista regular de la serie. Pero, cuando **Claremont** tuvo que irse de Marvel, en una forma que a mí no me gustó, que considero no merecía, me desentendí del asunto. Además, ahora las series de mutantes están tan interconectadas que no me gusta, es todo trabajo de editor.

Yo estaba en Nueva York cuando se producía el último número de *Secret Wars*, que tenía retrasos. Así que me dieron unas páginas que estaban a lápiz. Se las pasaban a cualquiera que tuviera un momento libre, para entintarlas. Acabé poniendo demasiado detalle y al editor no le gustó nada, se enfadó conmigo.

### John y Walt

Cuando hice mi número de *Superman y Batman* estaba saliendo el *Darknight* de **Miller**. Lo leí y me encantó, así que cuando me puse a dibujar a Batman sólo podía pensar en el suyo, por eso hay dibujos que se parecen. Además, era la primera vez que trabajaba con **John Byrne** y me hizo quitar algunas viñetas. No estoy muy contento con este trabajo. De aquella, había roto con una de mis novias y estaba muy triste.

Sí, estoy de acuerdo en que, con mi tipo de dibujo, personajes más "oscuros", como Batman, no encajan muy bien.

¿**John Byrne** arrogante?¡Ha, ha! John está bien (se ríe). El tiene su punto de vista y lo mantiene hasta el final. No sé muy bien porqué me hizo cambiar aquellas páginas. Quizás para buscar pelea, para demostrar quién era él. Tiene opiniones muy firmes y admiro que sea capaz de mantenerlas. Pero creo que a veces exige demasiado de los demás.

Suelo decir que no tengo un personaje favorito, porque puede ser que no me dejaran hacerlo. Disfruté con *los Cuatro Fantásticos* de **Simonson**. El fue al departamento de ventas de la Marvel y preguntó por los cuatro personajes más populares: *el Motorista Fantasma, Lobezno, Spiderman* y *el Castigador*. Pero yo pedí cambiar a éste último por *la Masa*, que me gustaba más. Ahora saldrán unos muñecos de la Masa, con diseño mío.

Nunca he visto al *Castigador* como un superhéroe. Creo que es humorístico, que está ahí para acentuar a otros personajes. Para hacer que otros superhéroes se cuestionen sus motivaciones. Creo que es más un villano que un héroe. Por eso no quise dibujarlo. Además ¡no me gusta dibujar armas!

No he dejado los superhéroes. Creo que *Monkey Man y O'Brien* son superhéroes. Lo que pasa es

que los personajes que me gustaban han evolucionado de una forma que me desagrada. Cada vez se parecen más al *Castigador*. Muchos de los superhéroes de Marvel o Image son héroes porque alguien lo dice, pero parecen villanos. No me gustan los superhéroes que matan

### De monos y monstruos

Mi película favorita desde crío y una influencia obvia en Monkey Man es *King Kong*. No me importaría adaptarla como hice con *La criatura de la Laguna negra*. Pero hay muchas otras que me gustan, como *Frankenstein* y tantas otras.

Fue más divertido trabajar con *Godzilla* que con *La criatura* , porque yo me inventé la historia de Godzilla. Con *La criatura* me veía dos minutos de película al día, que era lo que podía dibujar Lo hice hace cinco años y aún creo que tardaré bastante en volver a verla

*Gumby* es un personaje humorístico muy popular en U.S.A., pero no está tan alejado de mis otros trabajos. En los números que hice. lucha contra unos extraterrestres, va al infierno a rescatar a Santa Claus, pelea con monstruos gigantes.

**Mike Mignola** fue muy generoso ofreciéndome el complemento de *Hellboy*. Soy tan lento que, para empezar a dibujar la primera historia de *Monkey Man y O'Brien*, necesitaba más tiempo Ya ha salido hace tres meses y esta llena de aventura y diversión.

Algunos de los personajes que me gustaban de pequeño me siguen interesando Otros han evolucionado de tal manera que ya no me van. En todo caso, Monkey Man me sirve para rendirles homenaje

**Mike Mignola** y yo estamos pensando en una colaboración, en la que yo haría el guion y, quizás, el diseño de personajes y él el dibujo. Se titularía *Hellboy contra Mega-King Hellboy*

Sí Ha habido intentos de llevar *Monkey Man* a dibujos animados. Pero todavía se esta negociando. También se habla de una película de imagen real y de video juegos. Me encanta la idea de hacer mucho dinero con poco trabajo

De hacerse los dibujos animados, estaría muy involucrado, tanto en los diseños de personajes como en los guiones.

No puedo escoger uno entre toda mi colección de monstruos. Me gustan todos. Tengo modelos de Ultraman, Godzilla, superheroes, ... se me queda .a casa pequeña.

*Encima, las "estrellas" firmando. De izquierda a derecha. David (casi no sale), Gulacy, Adams y Grant*
*Al lado,con el Haxtur a la Mejor Portada y Alan Grant*
*Debajo,Peter David, Arthur Adams, Sofia y Bryan Talbot, en una de las cenas del Salón*

### Dibujos y dibujos

Pongo muchos detalles porque creo que mi dibujo no es muy bueno. Así que intento tapar los fallos con líneas. Pero no tengo problemas con las fechas de entrega porque trabajo poco. Creo que he ido ganando confianza en mi trabajo, con lo que no tengo que poner tantas cosas para tapar los errores, pero aún deslizo bromas particulares en las viñetas.

**Jim Lee** me dijo que estaba muy influenciado por mí. No lo veo mucho, quizás lo noto más en otros, como **McFarlane, Madureira** o **Liefeld**. Me resulta un poco molesto, no me gusta.

Cuando empecé con *Monkeyman y O'Brien*, los de Image me pidieron una colaboración, antes de que me decidiera por Dark Horse. Pero envié uno de los primeros esbozos de la serie a Image. De algún modo ese dibujo llegó a manos de **Dan Fragar**, que lo fusiló en una historieta. Así que le llamé y le tuve que decir: *si me quieres copiar vale, pero espera al menos a que yo publique mi propio trabajo*

Cuando **Rob Liefeld** trabajaba en la D.C., tenía como editora a mi actual editora en Dark Horse, **Barbara Kessel**. Ella le dijo: *No imites a Arthur Adams, sé tu mismo* Así que dejó de copiarme... y empezo a dibujar al estilo de **Mike Mignola**.

Traducción: Jordi Juanmarti
Transcripción: F. Flórez

# *JEAN VAN HAMME, escritor de imágenes*

*Recientemente he leido el último número de la serie THORGAL y ello me ha motivado para ponerme ante un papel en blanco y escribir unas líneas sobre este extraordinario autor.*

*Merece la pena expresar públicamente lo que opino de este guionista capaz, durante el tiempo que media entre el inicio y el fin de la lectura de uno de sus siempre interesantes trabajos, de hacerte olvidar la propia existencia.*

### Guionista de postin

En los últimos años hemos asistido al nacer y florecer de un nutrido grupo de guionistas, como nunca antes -cuantitativamente- se había conocido en este medio de expresión . De entre ellos, ha surgido otro no menos numeroso , que pasará a la historia de la HISTORIETA por la calidad de los productos que han sabido crear

Son los Berardi, Starlin, Gaiman, Van Hamme, Moore, Thomas, Giménez, Delano, Simonson, Byrne, O'Neill, Miller, Jodorowsky, Ennis, David y supongo que alguno más que forzosamente se me quedará en el tintero.

### Tres son tres

De los citados hay tres por los que siento especial predilección , por el hecho de que rara vez me defraudan con sus trabajos **Giancarlo Berardi, Carlos Gimenez** y **Van Hamme**. Existen otros de los antes citados que me entusiasman , incluso en ocasiones más que los citados, por llegar en algunas de sus obras a cotas muy altas de comunicación. Son los Starlin, Jodoroswky, Gaiman , pero ninguno de ellos presenta

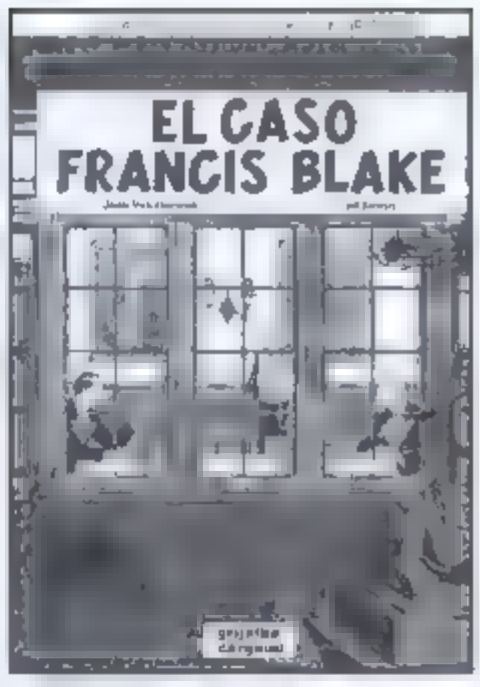
la caracteristica de regularidad de estos tres. Por poner ejemplos. **Gaiman** a veces me aburre tanto que me siento incapaz de terminar algunos de sus trabajos. Otros como **Starlin** me decepcionan por la simplicidad de algunas de sus obras, o como en el caso de **Jodorowsky**, capaz de destrozar uno de sus trabajos , de sus bellas y delirantes historias, con cuatro páginas insubstanciales. Gimenez, Berardi y Van Hamme siempre cuentan relatos que te captan y cautivan. Siempre son amenos e interesantes.

### Van Hamme

En el caso de Van Hamme se produce el milagro de la comunicacion a primera vista. A pesar de lo prolifico que es y de la gran variedad de temas que aborda en las series que mantiene vivas o ya finalizadas : *XIII, Largo Winch, Thorgal, S.O.S. Felicidad, El gran poder de Chninkel* ... En esto se parece bastante a Jodorowsky En ambos se produce el misterio de saber penetrar con habilidad y con diversidad de enfoques en la complejidad de los mundos que recrean .

No importa en **Van Hamme** que lo que nos muestre sea una bella historia de amor -*La loba* - o que se adentre en el misterioso, complejo y dificil mundo de la fantasia mitológica -*El gran poder de Chninkel* , a veces *Thorgal*- o en pura historia medieval, o de politica ficción - *XIII* - en lo policial - *Largo Winch*- ni tan siquiera en lo politico-futurible - *SOS Felicidad* -. El siempre logra captar nuestra atención y hacernos

creible e interesante hasta el mundo deshumanizado y falto de calor y comunicación sentimental como es el de las altas finanzas que tan magistralmente nos ha trasmitido en *Largo Winch*, esa bella obra con la que ya ha obtenido dos PREMIOS HAXTUR .



# *JACOBS VAN HAMME JACOBS*

### Escritor de imagenes

He encabezado el artículo con el título de VAN HAMME : ESCRITOR DE IMAGENES . Ello responde a la idea que paso a exponer. Leidas algunas de las novelas que dieron origen a la serie *Largo Winch*, opino que los guiones de comic que de ellas han surgido son muy superiores a sus soportes literarios. **Van Hamme** es un escritor con unas cualidades inmejorables para escribir para el comic, o para el cine, para los medios de expresión en los que el movimiento forma parte fundamental de su constitución embriónica. Con él se rompe esa vieja regla, que no comparto, de que nunca son mejores las adaptaciones que el original literario Los guiones de Van Hamme son mejores, no albergo dudas, tienen más ritmo, son mas implícitos, no buscan el lector adulto, son para adultos, para cualquier tipo de lector inteligente que guste de buenas obras, bien contadas. Sus guiones tienen esa rara virtud que sólo se encuentra en las grandes novelas y peliculas del impropiamente denominado GENERO NEGRO. La de controlar al receptor con su trama, de tal modo, con tal pasión, que le arrastra a inhibirse haciendole olvidar por completo - sin que ello suponga un trauma - la verosimilitud de la propia trama. Logrando el milagro que es el fruto y el pago de todo lo que es verdaderamente imaginativo y apasionado: Hacer realidad el mundo imaginado.

Faustino Rodriguez Arbesú

### Una sorpresa mayúscula

Lo acabo de decir: considero a **Jean Van Hamme** uno de los mejores guionistas de comics del mundo, de las ultimas tres décadas. Por ello mi sorpresa ha sido más que mayor, Mayuscula.

Nunca imaginé que un personaje y la sombra de un autor **(Jacobs)** pudieran influir de forma tan negativa en un autor de la categoría del antes mencionado.

El albun de BLAKE Y MORTIMER de titulo *El caso Francis Blake* lleva la firma de **Van Hamme** en el guión, pero la sombra de **Jacobs** pesa como una losa sobre su estilo, siempre interesante, sobre su ligereza, movilidad, dinamismo y la enorme capacidad que este autor tiene para entretener y que ha caracterizado a la totalidad de su obra, hasta el punto de hacer este trabajo casi irreconocible. A ello también ha contribuido ese dibujo estático y plúmbeo que ha legado a **Ted Benoit** el tan manipuladoramente ponderado **Jacobs**

### ¿Qué ha ocurrido?

Comenzaré por escribir, que la primera impresión negativa, o tal vez la segunda , que me ha causado este albun lo ha sido, la de no ser capaz de finalizar su lectura de un tirón. Lo he leido completo, sino fuera así estas páginas nunca hubieran surgido, pero no ha sido sin esfuerzo. Me lo he tenido que imponer

El ojear el album antes de comenzar a leerlo me produjo cierto desasosiego. La cantidad de texto pesaba muy negativamente sobre la estética visual de las páginas, de las viñetas. Quise consolarme pensando en la habitual calidad de los diálogos que sabe construir **Van Hamme**, en su innata facilidad de comunicación y retención del lector. Me equivoqué.

No sé qué ha ocurrido, no se lo he preguntado al autor a pesar de que estuvimos en comunicación la pasada semana, tampoco me interesa, los motivos no tienen por qué alterar ni atenuar estas líneas.

Siempre hemos desarrollado desde esta revista, la teoría de que lo que se ha de analizar a la hora de valorar una obra es la obra en sí, lo demás es anecdótico y recurrible, cuando de lo que se trata es de contar la vida y milagros de un autor Es indudable que las vicisitudes y vivencias por las que pasa a lo largo de los diferentes periodos de su vida, tienen enorme influencia en ella, para magnificarla o empobrecerla, pero no deben ser un factor a ponderar a la hora de analizar la bondad de una de sus creaciones, de su obra. Método muy socorrido a la hora de defender lo indefendible. Se disculpa a UNOS, a determinadas

actuaciones, con la socorrida expresión "*es un trabajo para comer*". Pero este mismo patrón no se aplica cuando se trata de denostar a OTROS. No es nuestro caso.

Fracasé, pues, en el intento de infiltrarme en la red de agentes enemigas y de desenmascarar al traidor del I.S. Pero me quedaba la posibilidad de desbaratar sus planes
< Qué quiere Ud decir ?

### Mis Impresiones

**Van Hamme** ha tratado de ser fiel al estilo de **Jacobs**. Desconozco si por propia iniciativa o por imposiciones editoriales. Creo que ha sido decisión propia, tiene demasiada categoría como para dejarse someter por algo que obligue a trasformar el propio estilo. Es un homenaje deliberado al autor de la serie, tratando de imitarlo al máximo. Se ha equivocado; no en el homenaje, que lo ha logrado, sino en el estilo que le ha podido convirtiendo su trabajo en un híbrido.

Es conveniente recordar aquí el artículo que sobre **Jacobs** se publicó en esta revista , en su numero 30, con el título LA LÍNEA CLARA QUE NO ESTÁ TAN CLARA. En él se desmenuzaba con amplitud y presentación de pruebas irrefutables, el nefasto estilo de este mediocre autor "divinizado" por aquellos defensores a ultranza de la "línea clara" ( ¿ ) y demás acólitos conniventes.

**Van Hamme** ha intentado acercarse a **Jacobs** y lo ha logrado, al menos en la estetica visual. Ha creado con su guión grandes "globos" llenos a rebosar de palabras. Es cierto que una de las características de este autor es la profusión de diálogos, pero en el caso que tratamos lo que existe es una hipertrofia que a nada bueno conduce. Se ha superado a sí mismo tratando de imitarle.

Otro de los puntos con los que se ha alejado de su estilo habitual es en la profusion de " cartelas " , de "textos de apoyo". Nunca antes había empleado tantos.

Quizás por deformación profesional, soy técnico, tengo tendencia a tratar de apoyar mediante muestras constatables algunas de las cuestiones que expongo. En el caso presente se ofrece un cuadro comparativo del empleo de la palabra y las cartelas en las dos obras que por la temática más se parecen a la que está en análisis. LARGO WINCH y XIII. De ellas se ha elegido el albun nº 1 y la pagina nº 1. El resultado es el siguiente.

A la vista de los resultados obtenidos se puede escribir sin temor a equivocarse que **Van Hamme** ha cambiado por completo su pecultiar estilo para adaptarlo al de **Jacobs** .El resultado es desalentador, en esta historia el guionista emplea entre CUATRO y CINCO veces mas palabras para contar una historia de lo que en él es habitual, lo que redunda en hipertrofia verbal que a nada bueno conduce y el producto es de una calidad extremadamente baja para el buen hacer de este gran guionista.

| *Título* | Cartelas por pagina | Palabras por pagina | Cartelas por album |
|---|---|---|---|
| **MORTIMER** | 5 | 304 | 278 |
| **LARGO WINCH** | 0 | 64 | 0 |
| **XIII** | 1 | 85 | 1 |

### ... Pero no siempre

Lo ha intentado, pero con todo no lo ha conseguido. No era posible que **Van Hamme** descendiese a niveles tan bajos de calidad guionística. Existen matices, diferencias, entre la forma de hacer de uno y otro que redundan en beneficio de la obra, sin que ello signifique que el producto final pueda ser defendible, dada la calidad a que nos tiene acostumbrados este guionista.

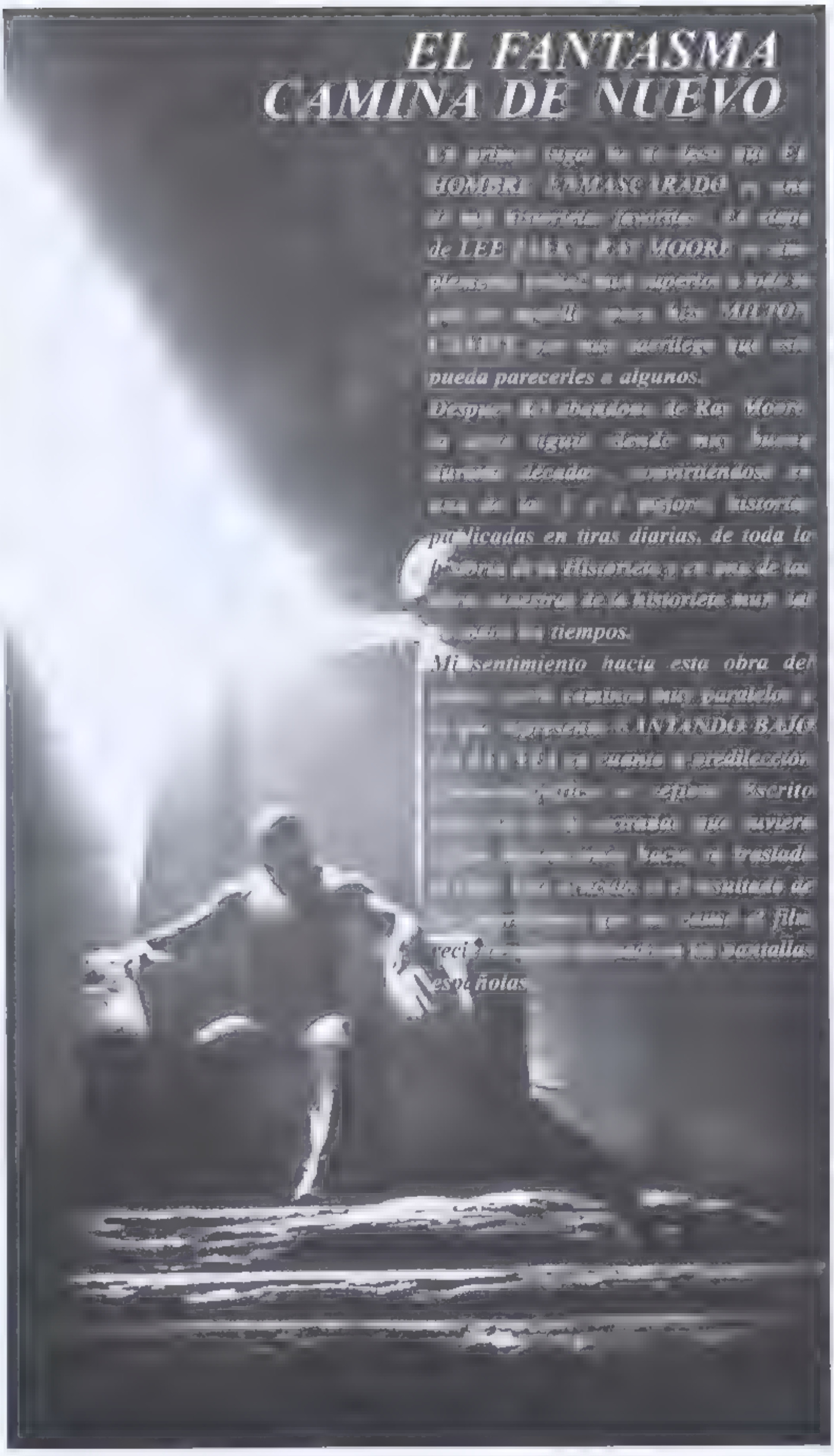
Es cierto que **Van Hamme** se ha inventado las cartelas y que las ha llenado de palabras, pero éstas lejos de ser prácticamente innecesarias, como lo son las utilizadas por **Jacobs**, e incluso, como se ha explicado con toda clase de detalles en el articulo que le hemos dedicado, contraproducentes por darse de bofetadas con las imágenes, son utilizadas como un apoyo más para enriquecer la historia, sin que ello signifique que siempre lo consiga

Otra de las grandes diferencias entre ambas formas de hacer, que también se colocan a favor de **Van Hamme**, son la profusión de diálogos. Al menos con éste, aunque excesivos, son justificables y sin pretensiones eruditas, sino todo lo contrario.

Suele ocurrir, cuando las cosas mal empiezan mal acaban. De tanto tratar de imitar el Estilo de otro, se pierde el horizonte del propio. Esta es la primera historia de **Van Hamme** que no es original. Todo el fundamento de la historia parte de la película de **John Huston** "EL HOMBRE DE MACKINTOSH" (1973). Desde el ambiente tipicamente inglés, pasando por el incendio del edificio en donde tienen encarcelado al TOPO (**Paul Newman** en el film), hasta el atropello del único que conoce el doble juego de Doyle-Smith (**Harry Andrews** en la película), todo absolutamente todo lo podemos encontrar en el citado film. Aparte, podríamos añadir sus explícitos homenajes a *Los 39 Escalones* de **Hitchcock**

En fin, una decepción que contradice un poco mi anterior artículo sobre este gran escritor ¡NADIE ES PERFECTO! De lo que me congratulo.

Faustino Rodriguez Arbesú




EL FILM

Entré a ver la película con curiosidad, pero predispuesto a contrastar el fracaso Predisposición que aumentó inicialmente al ver que la adaptación escogía a un *Hombre Enmascarado* montado a caballo, que no era precisamente una forma que recordara la etapa más gloriosa de este personaje. Poco a poco, lo que iba viendo en el film desmontaba el parapeto de rechazo que, en cierto modo, había tejido. Todo lo que veía y oía aumentaba mi curiosidad hacia la historia, hasta que finalmente "entré " en la película y pude deleitarme con esta pequeña joya del cine de aventuras, que merece estar entre las mejores adaptaciones cinematográficas que de los comics se han hecho Obra maestra de cómo se deben hacer estas trasformaciones para que un comic de aventuras pase a ser una película de aventuras y un comic de aventoras de calidad, genere un film de aventuras de calidad

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Un película nunca es buena por que sí, para que esto suceda ha de reunir unos ingredientes que, conjuntados, sean capaces de hacer un todo de la obra

Lo primero que destaca , o que se hace notar en este film es el "diseño de producción" Los decorados, el mobiliario, su colocación, la ambientación, elección de exteriores, etc Todo está producido de acuerdo con unos patrones de diseño estéticamente bellos y atrayentes, muy en consonancia con la época, el desarrollo de la historia y con el carácter de aventuras que fundamenta el film . No tiene una puesta en escena tan inquietante, gótica o expresionista como la proyectada por

**Burton** para el primer film de *Batman* pero está muy en consonacia con el estilo modernista que caracterizó los años 20/ 30 en que se desarrolla la acción de la aventura y también muy inspirada en los seriales de los años 30/ 40. Eso sí, mucho más creible y lograda que aquellos Resumiendo, tiene un diseño de producción que demuestra gran amor hacia el trabajo a desarrollar y un gran respeto hacia el comic y aquellos memorables seriales cinematográficos, que fueron el embrión que generó todo el actual cine fundamentado en los comic, o aquel otro, como son las series de *007* o *Indiana Jones* , más inspirados en estos ultimos, pero siempre fundamentados en los primeros, al ser su consecuencia.

### Especialistas y montaje

Si hay algo en lo que se basa la credibilidad de un film de aventuras, es el conjunto de especialistas que son capaces de ejecutar las cabriolas, el ballet acrobático que genera el imprescindible movimiento que ha de existir en todo cine de acción que se precie, y el de aventuras lo es por antonomasia. También entra en juego la realización de un buen montaje, capaz de llevar este ballet al lado imposible, cuando la ejecución fisica de esa acción, por parte de los especialistas, se hace imposible. Si hay algo en este film es acción, y acción en donde la actuación de estos acróbatas del celuloide se hace imprescindible, y acciones "imposibles " de realizar, en donde entra el trabajo de un buen director de montaje y una buena preparación de direccion en cuanto a las "tomas" y los "encuadres", previa a la propia realizacion de esas escenas "irrealizables", que siempre arrojan un peligro añadido.

*El Fantasma* es un film saturado de escenas de riesgo realizadas a la vieja usanza, sin necesidad del apoyo de explosiones y ruidos ensordecedores que apabullen al espectador con el objeto de distraerlo de lo que realmente está ocurriendo en la pantalla. Escenas que en este film estan muy bien

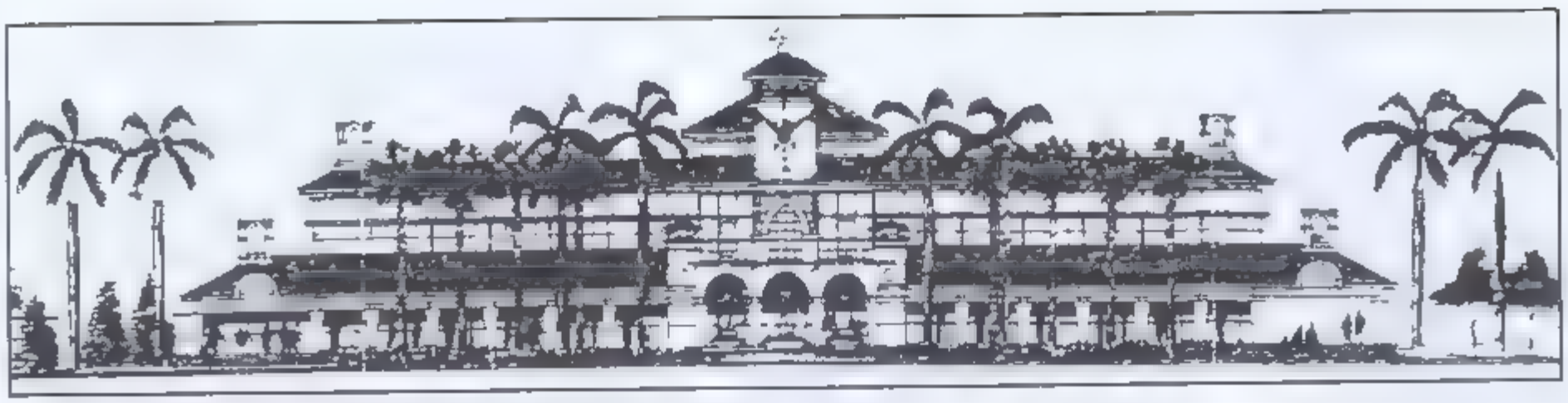
resueltas, tanto por parte de. equipo de especialistas como por la dirección y el montaje. Cualidades que lo hacen totalmente recomendable al representar una autentica gozada visual difícil hoy de poder ver, pues vivimos una época de realización en la que abunda la parte técnica sustituyendo a la humana, por lo que *El Hombre Enmascarado* nos remonta a las películas de grandes aventuras firmadas por los **Curtiz, Mamoulian, Walsh, Thorpe, Hathaway, Fleischer, Wellman, Tourneur,** etc

### Un Fantasma a lo Ray Moore

Se le pueden poner muchas pegas a la eleccion del actor que interpreta el personaje principal de esta película, al *Fantasma*, pero sólo podran referirse a la identidad de WALKER. En lo que toca al propio Hombre Enmascarado, la eleccion no ha podido ser más acertada. Sin necesida de"añadidos" el actor que lo encarna - **Billy Zane** - tiene un cuerpo lo suficientemente atlético y bien conformado, sin llegar a la hipertrofia muscular fea y un poco asquerosilla de un **Stallone** o **Schwarzenegger,** como para adaptarse como un guante al personaje. Su forma estilizada y triangular se asemeja mucho a la que creara el gran **Ray Moore** para el Fantasma de los orígenes. **Tom Tyler**, el anterior intérprete para la serie realizada en 1943, queda muy lejos del aire que proporciona **Billy Zane** al personaje, y esto lo escribo desde la perspectiva de ser un admirador del Tom Tyler de los seriales (su interpretación del CAPITAN MARVEL fue memorable e imperecedera); con todo, Zane borda un *Hombre Enmascarado* de difícil superación en el futuro, en el caso de que se lleguen a producir otras partes, que deseo, si su realización corre a cargo del mismo equipo .

### La dirección, el guión

Lo escrito hasta ahora no seria fundamental en la bondad del film, si en éste fallasen los dos pilares más importantes en la creación de una pelicula, el guión y la dirección. No es el caso. El guión es atractivo, ingenioso, con pinceladas de humor, y sin perder la ingenuidad propia de toda aventura fundamentada en un serial de comic. Se han respetado algunos de los ingredientes que configuraron la serie y se han conjuntado con otros -sin desmerecer- más modernos, dando un producto armonioso de peligros sin cuento aderezados con la correspondiente dosis de acción. Solo he echado en falta algo muy consustancial con las primeras aventuras del personaje : el erotismo. Es una pena que no hayan introducido una dosis de este ingrediente tan atractivo, cuando menos, haberle proporcionado la que tiene el



# *INTERNATIONAL MUSEUM OF CARTOON ART*

*El 10 de marzo de 1996 en el estado de Florida, en el distrito de alto estanding residencial de Miner Park -BOCA RATON, de la capital del citado estado, abrió las puertas al público el nuevo MUSEO INTERNACIONAL DEL CARTOON ART de U.S.A.*

Fundado en agosto de 1974 estuvo ubicado en otros dos lugares diferentes con anterioridad. Primero en Greenwich Connecticut desde 1974 a 1977. En el 77 se trasladada a Rye Brook, New York, donde permaneció hasta su reciente traslado a **Boca Raton.**

Tiene sus orígenenes en los años sesenta, pero no se vio materializado hasta el citado año. Uno de sus principales impulsores es el autor **Mort Walker**, creador de la popular serie *Beetle Bailey*, que lleva mas de cuarenta años en el mercado.

Este Museo es el mejor y más dotado del Mundo en su género. Posee unos 150.000 originales, más de 10.000 libros y 500 horas de filmaciones entre films y vídeos. Sus originales proceden de más de 50 países y algunos de ellos tienen más de 200 años. Antiguedad que no debe causar extrañeza, dado que el museo alberga, además de comics, caricaturas y originales de humor gráfico. Entre sus piezas destacables se encuentran páginas de YELLOW KID LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND etc.

El edificio que contiene el museo ha sido presupuestado en unos 2 000 millones de pts.y todo el dinero se ha obtenido principalmente de contribuciones privadas. Entre ellas destaca la realizada por **Charles Schulz** (*Peanuts*-Snoopy ) - un millón de dólares.

El edificio contiene 25 galerías, un Teatro con capacidad de 250 butacas, aula de vídeo, aulas, etc.. Sus obras serán finalizadas en 1997 y anualmente se tiene previsto que sea visitado por unas 300.000 personas de entre las que destacan unos 60 000 jovenes y niños procedentes de colegios e institutos.

FAUSTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ

*Arriba, la actual sede del Museo*

*Debajo, dos de sus anteriores localizaciones*

comic, que no es poca. Para la época sólo puede ser comparable, en cuanto al cine de aventuras se refiere, con la de las dos primeras películas de la serie de *Tarzán* protagonizadas por **Johnny Weismuller** y **Maureen O'Sullivan.**

En cuanto a la dirección creo que se puede calificar de buena, quizás adolezca de un poco de falta de ritmo en algún momento, pero nada serio, respeta con gran acierto la visualidad del comic. Existen planos que tal parecen cobrar vida los dibujos de **Moore** o de **Sy Barry**. El estudio de la planificacion ha sido cuidadoso y es muy notable, especialmente en las escenas en donde tan fácil resulta "meter la pata", en aquellas acciones "imposibles" que han sido resueltas sin escatimar en la dificultad de un determinado encuadre, en una difícil angulación. Se ha rodado, a veces, bajo perspectivas difíciles, creando con ello una mayor inquietud en el espectador. En cuanto a la credibilidad con que se ha dotado a los personajes, creo que aquí también la dirección sale airosa rebasando incluso la barrera del notable

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESÚ

# *EL EFECTO TARANTINO*

*Dicen que la mejor defensa es un ataque y tal vez por eso la editorial La Cúpula, realiza la presentación de Killers lanzando golpes de efecto, buscando epatar o herir alguna susceptibilidad que a estas alturas dudo mucho que todavia exista. También dicen que una forma de evitar las criticas es anticipar uno mismo los defectos, quizá por ello reconocen abiertamente la influencia que el cine de Tarantino ha ejercido sobre este tebeo, al tiempo que rastrean otros posibles ascendentes a fin de enmarcarlo en unas coordenadas más amplias. Si es un buen comic ¿por qué necesita tantas explicaciones previas?*

*Killers* se presenta como un comic-book de 32 páginas en blanco y negro. La portada por austera es atractiva y lo que se cuenta tras ella no está del todo exento de interés. Es una historia cerrada: de forma fortuita conocemos a dos asesinos profesionales y sentados en nuestro butacón favorito asistimos a su último trabajo. Los dos mueren. Fin de la historia

Hasta donde yo sé, de sus dos autores. **Pirus** al guión y **Mezzo** al dibujo, sólo se ha publicado en España otra obra. *Los desesperados* (revista Viñetas, numeros 1 al 7). Se trataba de otro trabajo de serie negra y extensa duración, en el cual se narraba la meticulosa planificación del atraco a un banco y su desastrosa conclusión La accion se localizaba durante los años 40/50 en una región fronteriza y desértica de los Estados Unidos (un tiempo y espacio que tienen más de arquetipo que de realidad), e incluía incesto, tortura, corrupción policial, traiciones, huidas en coche y tiroteos.

Después de Los desesperados, *Killers* aparece como una obra menor o producto de transición entregado como anticipo a un trabajo de mayor envergadura. Lo que se cuenta aquí es una anécdota. Las últimas horas de vida de dos asesinos profesionales que tienen que llevar a cabo una desagradable misión en unos depósitos -probablemente ilegales- de residuos químicos. En realidad nunca llegamos a conocer los detalles de la mision encomendada, sólo sabemos que ésta comprende el obligado asesinato de un par de guardas y nada más. Quizás iban a colocar un artefacto explosivo, quizás esperarían la llegada de alguien importante, tal vez el dueño de los depósitos, para matarle o darle un par de besos, nosotros no lo sabemos y los protagonistas del comic tampoco.

Estilisticamente, **Mezzo** consigue trasmitir mediante rostros surcados de arrugas, cuerpos hipertrofiados o, por el contrario, angulosamente esqueléticos, la deformidad interior de unos personajes que son intrinsecamente perversos o mentalmente retrasados, cuando no ambas cosas a la vez. Se ha señalado la influencia de **Chester Gould** y la de **Charles Burns**, esta última creo que es determinante y por lo obvio no merece la pena detenerse más en ello. Si acaso, señalar que el trazo nervioso de Mezzo, buscando una mayor expresividad de los personajes, en ocasiones sólo consigue su indefinición. Tiene una importancia substancial la localización elegida. Desde luego no se trata de una ambientación urbana, pero tampoco puede decirse que estemos ante un relato desarrollado en el medio rural De nuevo nos situamos en un desierto al que la nocturnidad otorga un carácter todavia más irreal Es un espacio abierto sí, pero de una amplitud agorafóbica. Más aún, es un paisaje desnaturalizado y pervertido hasta la misma raíz Tierra, aire y agua desprenden el aroma de la putrefacción. Un lugar donde nada bueno puede ocurrir, el equivalente geográfico de los personajes que lo transitan

En medio de este auténtico "ningun sitio" **Pirus** coloca a dos seres bastante grotescos y les deja decir una chorrada tras otra. Y esos dialogos absurdos son lo peor del tebeo. Conversaciones estupidas que no conducen a nada. que no tienen importancia alguna en el desenlace de la historia y lo que es peor, que ni siquiera son ingeniosos por sí mismos. Por

ejemplo el dialogo sobre putas, coches y maricas que ocupa las tres primeras paginas del tebeo, aunque gráficamente esté bien

acabado a base de planos y contraplanos, lo insulso del mismo lastra el principio de la obra con una pesada losa de palabrería Aquí se desata de verdad la "tarantinitis" si se nos permite esta expresión Estaban en lo cierto al temer que *Killers* iba a ser relacionada con el cineasta americano, no podía ser de otra forma, pero lo de menos es que los "héroes" vayan vestidos con correctos trajes oscuros y camisa blanca, el auténtico síntoma es ese afán por decir tonterías a ser posible relacionadas con el sexo que, claro, escandaliza y/o vende más. No es que el tebeo esté sobrecargado de texto, al contrario hay abundantes escenas mudas, el problema es que la mayoría de los diálogos giran sobre lo mismo de forma obsesiva y redundante

Superada esa introducción intranscendente se inicia el posible golpe o lo que sea que deban hacer nuestros matones y va bastante bien hasta que en el momento decisivo, justo a la mitad, todo se tuerce para ellos. Se narra este suceso, verdaderamente capital en la historia, de una forma confusa, más rápida que ágil, conforme a la cual ni los protagonistas, ni los lectores asimilamos lo ocurrido Tal vez se trate de un recurso intencionado que busca reflejar lo inasimilable de ciertas situaciones, aquellas que dan lugar a testimonios del tipo "*todo ocurrió en un segundo*" o "*no tuve tiempo de ver lo que pasó*"; pero también parece cierto que lo embarullado del episodio hace necesario que uno de los personajes nos lo explique verbalmente páginas después. A partir de aquí el prota joven mata al otro (en una puesta en escena que recuerda los duelos de **John Woo**) y cuando intenta huir resulta asimismo muerto.

La cuestión es que cuando uno termina el tebeo le queda cierta sensación de vacío, no de que lo leído sea una solemne idiotez, pero sí de que se podía haber aprovechado mejor el material de partida. Pienso que la razón de ello se debe a que se ha caído en lo previsible. Sea por incapacidad del guionista, sea por que ya se han generado muchos productos de este tipo, el problema es que un lector medianamente capacitado en seguida presiente el final que les espera a estos dos asesinos tan chapuceros, lo que a su vez provoca indiferencia cuando sucede el desenlace.

Digan lo que digan desde *La Cúpula*, tengo la impresión de estar ante un producto de encargo, realizado quizá a instancias de la editorial correspondiente, con la intención expresa de aprovechar una coyuntura favorable para cualquier obra que se viese tocada por el efecto **Tarantino** sobre los compradores. De ser así **Mezzo** y **Pirus** se habrían limitado a cumplir con las exigencias contractuales y santas pascuas, nada hay de reprochable en ello; es mucho peor intentar convencernos de que se está ante el no va más del mundo de la historieta

JOSE Mª FLORES

# *El doctor Thomas y Mister Conan*

*Un autor no suficientemente valorado, un hombre encantador que, acompañado de su esposa, la también guionista* ***Danne Thomas****, tuvo a bien acercarse este año por Asturias. En el Salón recibió nuestro homenaje en forma de* ***Haxtur al autor que amamos****. Reproducimos a continuación parte de su diálogo con el público.*

*Roy y su encantadora mujer, la también guionista Danne Thomas*

### Tiempos maravillosos

Las cartas que mandé a la D.C., más que a la Marvel, me introdujeron en este mundo Entre 1959 y 1962 envié muchas al editor **Julius Schwartz**, que llevaba colecciones como *Hawkman*, *Flash* y mi preferida, *La Liga de la Justicia de América*. Juli y **Mort Weisenger**, editor de *Superman*, hablaban a menudo. Yo conocía a Mort, ambos eramos aficionados a la ciencia-ficción. Cuando Mort le pidió un nuevo asistente, Juli dijo: "¿Qué tal este Roy Thomas? Solo le he escrito una carta pero él me ha mandado muchas". Y Mort le dijo: "Vale".

Puedo deciros qué culpable me

*Un momento de la charla con el público*

sentí. Julius Schwartz me ofreció mi primer empleo y dos semanas después me fui a trabajar a su más directa competencia. Pero luego me perdonó

El mejor consejo para los que empiezan es. escribir. Si no dibujas, forma equipo con un artista; es más fácil encontrar un editor dispuesto a mirar la historia si está dibujada, que a leerla en un papel. Si podéis, intentad relacionaros con artistas o editores, mandándoles cartas; expresad vuestros puntos de vista, con una crítica constructiva. Así verán si tenéis buenas ideas o no

Para mi es muy difícil dar este tipo de consejos pues, aunque deseaba entrar en este mundo, tampoco hacía gran cosa para ello. Tenía previsto ir a la Universidad para estudiar relaciones internacionales. Llegué casi de rebote a los comics. Creo que mi madre aún desea que sea contable

¿Lo que más me ha complacido escribir?¿Aparte del cheque? Dos cosas sobre todo: el material de *Conan* y, por alguna extraña razón, me encantaron los comics con superheroes en la Segunda Guerra Mundial. Y todo lo que hice con *Los vengadores*, porque trabajé con grandes artistas, como **Buscema, Adams, Buckler, Smith, Sal Buscema** y otros. Lo mismo me ocurrió en Conan Luego, he hecho otras cosas que pienso tenían la misma calidad, desde el punto de vista de la escritura. Pero no siempre he tenido la ocasion de colaborar con tan buenos dibujantes. Mi mujer y yo nos lo pasamos muy bien con el personaje que co-creamos para la D.C. cuando dejamos Marvel, *Arak, el hijo del Trueno*. Y posiblemente nunca habréis oido hablar del *Capitán Kirk y su sorprendente grupo del Zoo* (amazing Zoocrew)

Pero si hay un comic en el que

*Despedida en el aeropuerto. De derecha a izquierda, Roy Thomas y esposa, Paul Gulacy y esposa, Sofía y Arthur Adams*

no me importaría trabajar lo que me quede de vida, aparte de Conan, es el de la D.C., *All Stars Squadron* o, como segunda opción, *The Invaders*

Cuando era escritor soñaba con ser editor y no volver a escribir nunca más. Cuando me convertí en editor jefe de la Marvel, descubrí que no era verdad y volví a escribir. Nunca deseé ser a la vez editor y escritor; sencillamente me hice editor para evitar que otros fueran mis editores.

Me encontré con **Neal Adams** en la D.C., cuando él hacía *Deadman*. Un tiempo después se fue a la Marvel y dijo: quiero hacer los personajes menos populares, *X-Men*. Aunque no lo creais, entonces X-Men no tenía éxito.

Yo estaba en la serie y me ofrecí a dejarla, porque a veces Neal escribe tan bien como dibuja. Pero él dijo que no, que le gustaban las otras cosas que yo hacía y que quería colaborar conmigo. Escribíamos la serie entre los dos. A veces las ideas eran suyas y otras mías. Yo escribía sobre ellas y luego Neal dibujaba muchas páginas.

Por ejemplo, en la guerra Kree-Skrull, cuando Neal llegó a ella ya había sido iniciada por **Sal Buscema**. Era un momento muy importante en el universo Marvel. Y él fue el artista adecuado en el momento adecuado. El único problema es que era un poco lento y Sal tuvo que acabar algunas de las páginas.

Los personajes son similares, entre *los Vengadores* y *Los Vengadores de la Costa Oeste* Podrían haberse llamado igual. Yo vivía en L.A. de aquella y trabajé duramente con los otros creadores de la serie para que la ciudad apareciese tal y como es. De no ser así, habría resultado como New York, pero con palmeras.

*Viñeta de* **El valle del Gusano**

La adaptación que **Gil Kane** y yo hicimos de *El valle del gusano* fue muy diferente a la de **Corben** (*Bloodstar*). La de él era una especie de historia de ciencia-ficción, la nuestra era más literal. Me hubiera gustado contar con la misma cantidad de páginas que él, pero creo que las dos eran buenas, aunque distintas. La suya tenía demasiados textos de apoyo, o demasiados pocos, según se mire.

No conozco muy bien a **Tim Conrad** Se recupera de un terrible accidente de moto, que sufrió hace unos años. Admiro mucho su trabajo; comenzó como un imitador de Barry Smith y, poco a poco, encontró su estilo.

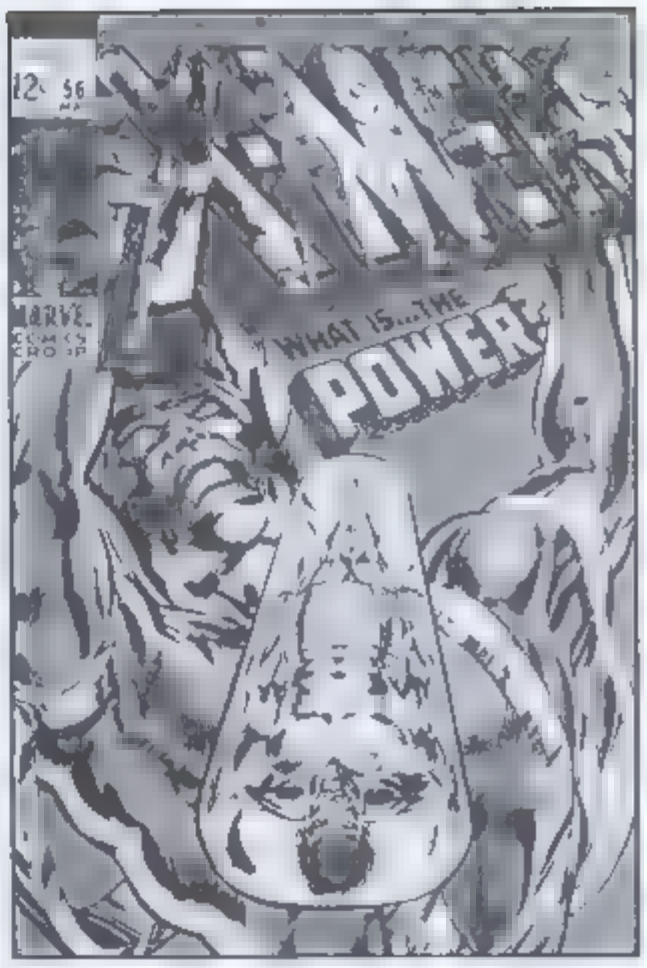
### Siempre Conan

Me gusta *Conan*, me gusta escribirlo. He disfrutado haciéndolo como con ninguna otra serie, ni *los Cuatro Fantásticos*, ni *los Vengadores*, . Conan me gustó más. Quizás porque fui el primero en adaptarlo al comic y darle forma. Eso me vincula a él. Creo que tuve suerte porque **Stan Lee** no sabía nada de Conan. Nunca le gustó mucho. Le gustaban las historias, el dibujo, pero no el personaje; no le entusiasmaban ese tipo de aventuras.

Aunque dejé *Conan* hace años, parece que siempre vuelve para perseguirme. Ahora se prepara una serie para la televisión. Cuando vuelva sabré si trabajaré en ella o no, como editor de los guiones. Me ofrecieron producirla, pero me tenía que ir a vivir a México durante cuatro o cinco meses Mi mujer me mataría si se me ocurriera aceptarlo.

Mi relación con **Barry Smith** fue muy buena durante los dos o tres años que hicimos Conan Después, Barry entendió que la Marvel era el enemigo. Como yo trabajaba para ellos, también Pero últimamente nos llevamos bien.

Fue muy divertido un verano de 1970 en el que Barry y yo estábamos preparando una historia de Conan en la recepción de un hotel, en Londres. Barry empezó a escenificarla, saltando y blandiendo una espada imaginaria. Todo el mundo nos miraba como si estuviéramos locos. El tuvo que volver a Inglaterra, cuando empezábamos con *Conan*. Le deportaron.




*Al lado, Roy comentó que esta fue la primera portada de Adams para* **X-Men**. *Fue rechazado "porque no se veía bien el título"*

Estaba en los U.S.A. con una *green card* que caducó por aquellas fechas. Le dieron veinticuatro horas para regresar, sino quería que lo metieran en la cárcel

El primero que se suponía que tenía que dibujar Conan era **John Buscema**. Pero los derechos del personaje le habían costado mucho a la Marvel, que quería recuperar el dinero cuanto antes. Y John era caro. Luego pensaron en **Gil Kane**, pero también era caro. Finalmente, se les ocurrió **Barry Smith**, que era barato Y Barry hizo un maravilloso trabajo en Conan. Creo que su Conan es el que yo prefiero. Pero el de Buscema, sin duda, es el más popular. Una muy buena interpretación del personaje fue la de **Neal Adams**, que lo hizo más corpulento que Barry. Hablamos del Conan del comic. Porque no hay que olvidar las portadas para las novelas que hizo **Frazetta**, que influenciaron a todos los demás

Hay dos teorías respecto a los textos de apoyo. Autores como **Foster** o **Gil Kane** los defienden como algo propio y original. Más frecuente se prescinde de ellos. Los usé en *Conan* para aportarle un aspecto más literario que el de los comic-books normales.

Me gusta **Arnold Schwazenegger** como Conan, me gusta **Grace Jones** como *Zula*, en la segunda pelicula, algo que yo sugeri. Pero, aparte de eso, no me interesan demasiado las peliculas de Conan En la primera, donde yo era asistente de la historia, no me gustó que Conan

*Según Thomas, "mientras haya sitio para una aventura, un monstruo y una mujer hermosa, habrá sitio para Conan"*

se pasara toda su niñez de esclavo. Eso está tan lejos de Conan como puedo imaginar. En la segunda pelicula, mi mujer y yo escribimos las cinco primeras versiones del guión. Después vinieron varias versiones más. Cada vez se alejaron más y más de lo que debiera haber sido.

Creo que ni **John Millius**, director y guionista de la primera parte, ni los encargados de la segunda entendieron a Conan en absoluto

*Derecha, Roy agradece el* **Haxtur al autor que amamos**
**Izquierda, Roy y Danne, durante la entrega de premios**

No tengo ningun contacto con la compañia italiana que se encarga actualmente de Conan Supongo que lo hacen para el mercado europeo, asi que no hay razón para que hablen conmigo. Creo que el hecho de que Conan no salga en el mercado americano es una cuestión temporal, hay ciertos aspectos legales en discusión respecto a si Marvel puede seguir publicándolo o no. Y no voy a decir qué votaría al respecto

*Amulric*, que es el nombre de un mundo, fue una creación de **Howard**. Mientras que Conan fue original, aquí intentó imitar el *John Carter de Marte*, de **Rice Borroughs** Pero Howard no podia fabricar un gentleman como Carter, asi que le salió algo más rudo, más cercano a como era él realmente. Llevo muchos años intentando convencer a los productores de Hollywood para hacer una version de Amulric, pero son demasiado estúpidos para ver las posibilidades.

Ya que la primera historia de Conan era una reescritura de una de *Kull*, puedo decir que hay más parecidos que diferencias entre ellos. Sobre todo una. Kull es un bárbaro más dado a la meditación, a distinguir entre lo ilusorio y lo real, mientras que Conan simplemente coge la espada y lo corta todo. Hay una película en marcha, creo que de la Universal, sobre Kull. Posiblemente llegue el año que viene. Pero creo que el guión viene de una tercera entrega de Conan. Sencillamente le cambiaron el nombre. Así que es fácil suponer que se alejará del personaje de Kull, como las de Conan se alejaron de éste. Por otro lado, los films de Conan están más

Firmando autógrafos

cerca del original que los de Tarzán de las novelas. Y aún asi, me encantan las películas de **Johnny Weismuller**

Los universos de **Howard** y **Moorcock** son como el día y la noche, como las dos caras de un moneda. El mundo de Howard es el universo heróico donde un héroe puede triunfar sobre cualquier cosa. Y el de Moorcock es como la Inglaterra del final del Imperio, sus hombres intentan evitar que todo se venga abajo Hace dos años intenté hacer otra historia de *Conan* y *Elric*, con permiso de Moorcock. Pero fue cuando Marvel canceló *La espada salvaje de Conan*. Esta vez lo harían sin ese estupido sombrero puntiagudo

### Otros mundos

*Crisis* fue una de las mejores obras, en términos generales, que la D.C. ha publicado, tanto de guion como de dibujo.

**Marv Wolfman** hizo lo que debia con todas aquellas cosas que a mi no me gustaban de la D.C.; como plantear que ni *Batman* ni *Superman* ni tantos otros habian existido durante la IIGM. Pero, una vez tomada esa decisión, apenas tenia yo razones para seguir en la D.C., aparte de cobrar el cheque.

Algo que revivió mi relación con la D.C. fue la oportunidad de realizar unas historias con el

grupo *Young all stars*, donde creé una especie de sustitutos para Batman, Superman y demás, que me divirtió mucho.

Mi amigo **Marc Loficier** y yo decidimos meter a Superman en el mundo de **Fritz Lang**, en *Metròpolis*, para *Elsewords*. De ahí es de donde viene el nombre de la ciudad de Superman. Se lo sugerimos a la D.C. y les pareció bien la idea. *Superman* llega a la tierra en su cohete, siendo un bebé, pero no al mundo que conocemos, sino al de *Metrópolis*. Allí es educado por el Maestro de la ciudad, el personaje que aparece en el film. En nuestra versión, la chica gitana de la que luego sacan una copia como robot femenino, no se llama María, sino Lois Y el villano, en lugar de Rotman, se llama Luthor, por supuesto. Aparte de eso, es exactamente igual que la película. Desde luego, cuando pones a Superman en esas situaciones, como cuando la ciudad se derrumba, al final, él puede hacer cosas que le resultarían imposibles al protagonista del film. Ahí es donde nos apartamos del original.

Sí, me gustaría hacer guiones originales para *Expediente-X* y así se lo dije. Pero ya tenían a alguien encargado de ello y me pidieron que adaptara la serie de T.V. Lo estoy haciendo y lo disfruto. No es muy gratificante, porque es una adaptación muy literal, pero no me importa.

No leo muchos comics ahora. Leo historia, biografías, y colecciono viejos comic-books y tiras de prensa clásicas. No he leído mucho de los últimos cinco o diez años. Después de treinta en el negocio, no estoy muy interesado, aunque seguro que hay grandes trabajos. Me encanta el mundo del comic y trabajar en él, que quede claro, pero me cuesta leerlos por placer.

TRADUCCIÓN: JORDI JUANMARTI
TRANSCRIPCIÓN: F. FLÓREZ

# *PREMIOS HAXTUR 1993*

*1993 fue el año de ESPAÑA, de los autores españoles. Desde 1985, año de la primera entrega de estos premios, los españoles siempre han estado presentes como finalistas y como ganadores. El primero, ya en 1985, fue Carlos Giménez con su obra maestra Primer Amor Sin embargo, hasta esta edición nunca una obra totalmente realizada por españoles había sido nominada en tantas modalidades ni conseguido tantos premios .*

*Eva Medusa* de la dibujante **Ana Miralles** y del guionista **Antonio Segura** se plantó como finalista a la totalidad de los premios a los que podía optar: MEJOR GUIONISTA; MEJOR DIBUJANTE, MEJOR HISTORIA LARGA y MEJOR PORTADA. Consiguió los correspondientes a Mejor Guionista y Mejor Historia Larga y **Ana Miralles** a punto estuvo de obtener el de Mejor Dibujante, pero un **Georges Bess** pletórico de inspiración artística se lo arrebató con el insuperable trabajo que realizó para la obra *El lama Blanco*. Como si fuera una compensación a esta pérdida, el público decidió otorgarle el premio al FINALISTA MAS VOTADO a la obra *Eva Medusa*. Con ello estos dos autores se llevaron un total de 5 Premios Haxtur, 3 fueron para Antonio ( obra , guion y más votado ) y 2 para Ana ( obra y más votado ) .

En esta edición se estableció un hecho estadístico difícil de superar: por quinta vez consecutiva ( como **Indurain** ) un europeo se hacía con el premio al finalista más votado. Los anteriores habían sido para **Brian Bolland** ( 1989 y 1990 ) **Rosinsky** y **Van Hamme** (1991 ) y **Hermann** ( !992 ) .

Como broche de oro de este año de color español , el premio al AUTOR QUE AMAMOS se fue para el mítico dibujante español **Juan G . Iranzo**. Con ello se llegó a la cifra de 4 Haxtur conseguidos en una misma entrega por estos tres españoles. Cifra record solo superada hasta el momento presente por autores de nacionalidad U. S A .en el año 1991 (**Andrew Helfer, Jaime Hernández, Timothy Truman, Dan Barry** y **Walt Simonson** ).

La situación discrepante del año 1992 quedó anulada al ser cinco el número de componentes de ***EL WENDIGO*** que presentó opciones a los premios. Esta misma cifra ya se había producido con anterioridad, pero uno de ellos, residente en Mallorca, no tuvo opinión en los resultados ultimos debido a la distancia. Para esta ocasión se solventó este problema y el numero impar hizo de bisagra entre los dos grupos que se habían producido .

Dice el refran que " a la tercera ..". No queriendo contradecir a tan sabio recopilador de la opinion popular, **Neil Gaiman**, junto con **Wagner**, se llevó el premio a la " *Mejor Historieta Corta* " por su notable trabajo en *Sandman*. Con ello inició una racha que mantendría durante varios años su opción y consecución de varios premios Haxtur .

Por vez primera fueron nominados los dibujantes **Quesada** y **Sale** por las más que notables obras *La espada de Azrael* y *Blades*, honores que compartieron con los guionistas **O´Neill** y **Robinson**. Hoy ambos son dibujantes de postín .

Como de costumbre, la entrega de premios fue presentada por **Sofía Carlota Rodríguez** que, en esta ocasión, fue acompañada por el periodista y autor de teatro **Joaquín Fuertes**. Los autores presentes este año en la entrega fueron los que se detallan : G IRANZO, DANIEL TORRES, GASPAR MEANA, MAZZUCCHELLY, MIGNOLA, JOSE LUIS GARCIA LOPEZ, NETO, ROBERT, JODOROWSKY, ANA MIRALLES, SEGURA Y VAZQUEZ .

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESÚ

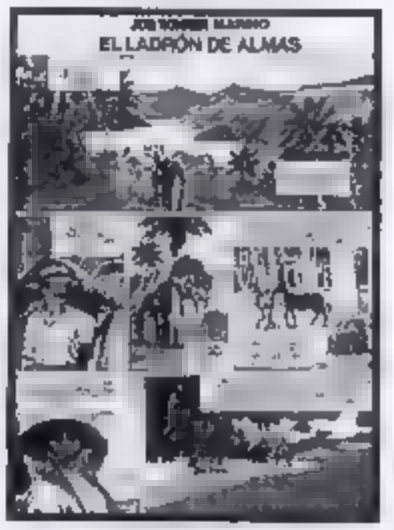
# Nominados y Ganadores

## Mejor guionista

**Frank Miller**
Sin City
**Ed. Norma**

**Jim Starlin**
Secretos bien guardados
(Silver Surfer nº 12) **Ed. Forum**

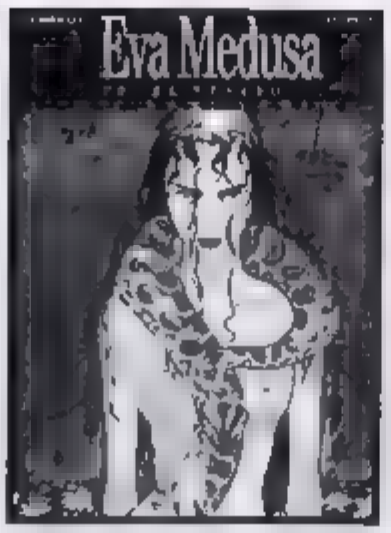
**Antonio Segura**
Eva Medusa
**Ed. Glenat**




**Alfonso Font**
El ladrón de almas
(Cimoc nº145) **Ed.Norma**

## Mejor Dibujante

**Georges Bess**
El tama blanco
**Ed. Norma**




**Ana Miralles**
Eva Medusa
**ED. GLENAT**

**Joe Quesada**
La espada de Azrael
**Ed. Zinco**

**Alan Davis**
Excalibur
**Ed. Forum**

## Mejor historia corta

Secretos bien guardados
**Jim Starlin**
(Silver Surfer nº 12) **Ed. Forum**

El ladrón de almas
**Alfonso Font**
(Cimoc nº145) **Ed.Norma**

Sandman (nº 18)
**Gaiman y Wagner**
**Ed. Zinco**

Violador
**Carlos Giménez**
**Ed.Zinco**

# Nominados y Ganadores

## Mejor historia larga

Eva Medusa
SEGURA Y MIRALLES
ED. GLENAT

Blades
(Leyendas de Batman nº 31-33)
ROBINSON Y SALE
ED. ZINCO

Sin City
F. MILLER
ED. NORMA

S.O.S. Felicidad
VAN HAMME Y GRIFFO
ED.GRIJALBO

## Mejor portada

Superman ( nº 120 )
JERRY ORDWAY
ED. ZINCO

Watchmen (Tomo 1)
DAVE GIBBONS
ED. GLENAT

Eva Medusa (Tomo 1)
ANA MIRALLES
ED. GLENAT

Excalibur ( nº 47 )
ALAN DAVIS
ED. FORUM

## Finalista más votado

ANA MIRALLES Y
ANTONIO SEGURA

Eva Medusa
ED. GLENAT

## Autor que amamos

*Faustino entrega el Haxtur a*
**Juan G. Iranzo**
*Encima, una de sus obras*
*más conocidas*

# *Nueva mirada a la obra de*

# *Winsor McCay*

*Hace muchos años, allá por 1970, en uno de mis viajes a Italia, compré un voluminoso libro editado por Garzanti en 1969, sobre el personaje de Little Nemo. La lectura de tan hermosa edición me cautivó tanto que me sentí estimulado para investigar los orígenes del LENGUAJE DE LA IMAGEN SECUENCIAL.*

*Posteriormente escribí estas impresiones; serían publicadas en Noviembre de 1973 en el diario gijonés El Comercio; luego, ampliadas,las presentamos en el nº 15 de esta revista en 1980, con el título "Un gigante de la Imagen".*

*Recientemente, con motivo de una conferencia que, sobre este autor, impartimos, en Octubre, en la Universidad de Oviedo,volví a revisar la obra de McCay.*

*Antes de exponer algunas nuevas conclusiones sobre la inconmensurable labor de este artista, creo imprescindible la relectura del citado artículo.*

BUENO, PARECE QUE SE HA DECRETADO QUE LOS HOMBRES ELEGANTES LLEVEN PLUMAS, LAZOS ETC
OH, SÍ, SON TAN PRECIOSOS INCLUSO MÁS BIEN LOS HOMBRES QUE PARA LAS MUJERES. YO CREO
TENEMOS UNA PEQUEÑA MONADA ¿QUE ESTÁ MUY SOLICITADA ÚLTIMAMENTE ¿QUÉ LE PARECE ,
¿NO ES ASOMBROSO" "ESTARÁ UD. LOCO SI NO SE LO LLEVA ?
ME LLEVO ESTE ME GUSTA MUCHO MÁS QUE TODOS LOS OTROS. ADIÓS

***Planos medios utilizados por McCay en Dreams...***

## UN GIGANTE DE LA IMAGEN.

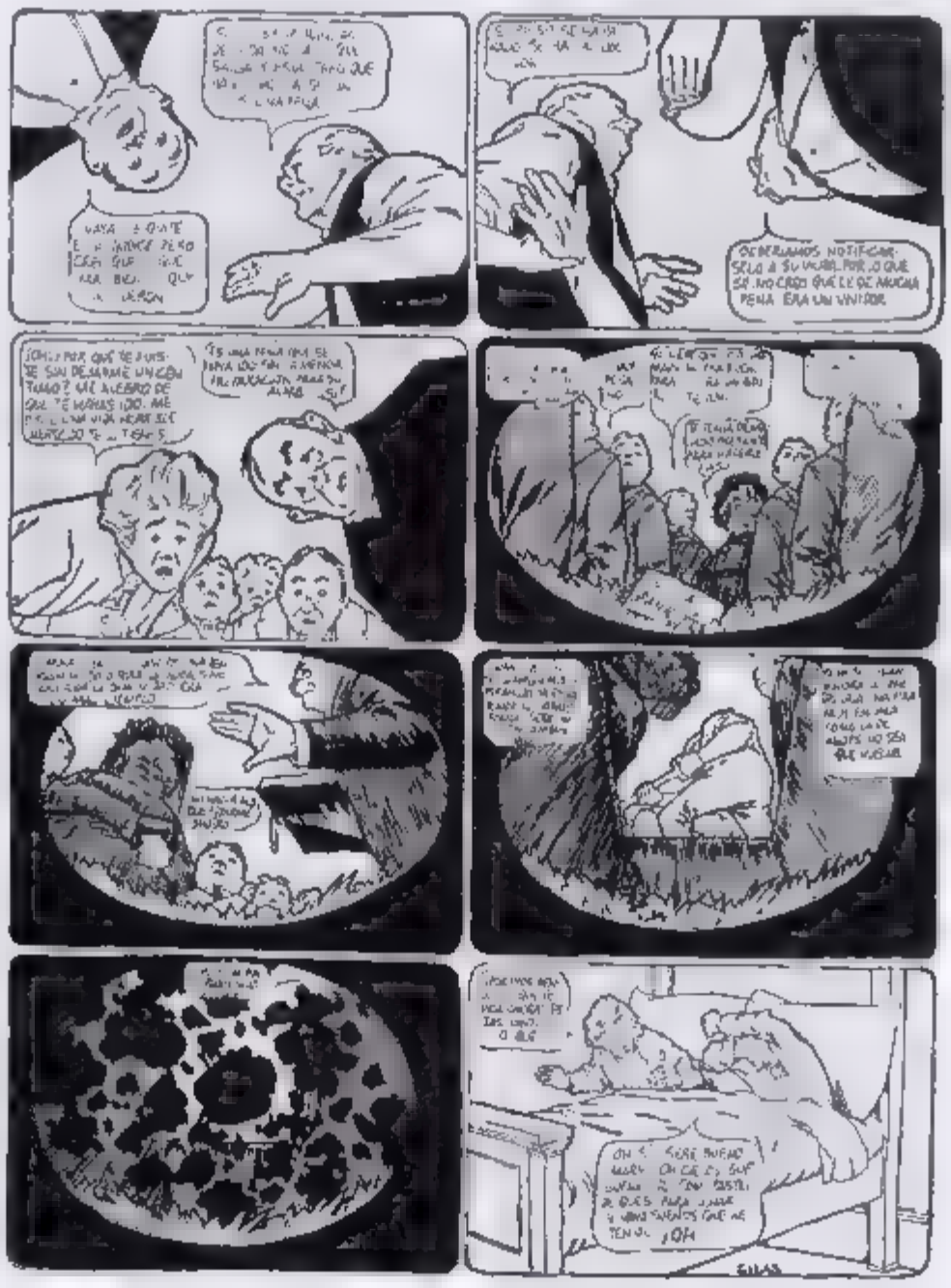
A la vista de las nuevas investigaciones, resultan evidentes ciertas incorrecciones de la primera versión. Pero son tan mínimas que en nada invalidan el conjunto de la argumentación expuesta. No obstante, se incluyen en esta nueva versión del texto.

Cada vez que un estudioso del lenguaje de la narración mediante imágenes pretende hacer una panorámica de sus grandes innovadores, hay un nombre de inexcusable mención: **David Wark Griffith** (1875-1948). Todos los creadores, tanto del este como del oeste, le consideran el director que asentó las principales bases de este lenguaje.

Dentro de nuestro medio ha existido un autor con fantasía tan gigantesca que, sin duda, puede considerarse al nivel de Griffith. No sólo concibió con anterioridad muchos de los hallazgos que luego se presentarían en la gran pantalla, también profetizó gran parte de las innovaciones que el avance de la tecnología iba a incorporar al cine, en el campo de la óptica, la iluminación y la fotografía. Se trata de **Winsor McCay** (1871-1934).

Dado lo resbaladizo del terreno en que nos vamos a mover debemos aclarar algo: lo que a continuación se expone no debe considerarse "la verdad absoluta". La única forma posible de escribir en términos absolutos sería visionar todos los films y comics que se han producido, algo materialmente imposible. No obstante, además de la propia experiencia, hemos consultado diferentes tratados, de los que podemos destacar dos

*El lenguaje de los comics*, de **Roman Gubern** y *El cine de Griffith*, de **Gabriel Ramírez**. Con ello creemos aportar el suficiente grado de credibilidad a lo que vamos a exponer.



**Dreams of the rarebit fiend *(1905)***

La terminología utilizada proviene del mundo cinematográfico, por ser la que se ha adelantado y popularizado en la denominación de conceptos.

También entendemos imprescindible, para apreciar la verdadera dimensión del trabajo de **McCay**, señalar los rígidos códigos de filmación ( encuadres ) que existían en Junio de 1908, cuando **Griffith** coge las riendas de la dirección de películas. Códigos a cuya destrucción Griffith contribuye y que, como veremos, McCay pulveriza:

- Cada escena debe comenzar con una entrada y terminar con una salida.

- Los actores deberán presentar el rostro a la cámara y moverse horizontalmente, salvo si el movimiento es rápido (peleas, etc.) que se efectuará en diagonal para conceder más espacio a los actores

**Dreams of the rarebit fiend (1905) Gran angular y escorzo**

- Un actor debe fotografiarse en cine de manera tal que sus pies toquen la parte inferior de la pantalla y su cabeza la superior

Entre 1903 y 1910, **McCay** realizó gran cantidad de hallazgos expresivos

Comenzaremos hablando de una página de 1905, de sus *Dreams of the rarebit fiend*, en la que podemos señalar las siguientes innovaciones

- PLANO SUBJETIVO. Todas las viñetas menos la última ( innovacion lingüística)

-PLANO CONTRAPICADO Todas las viñetas menos la ultima ( innovacion lingüística)

- GRAN ANGULAR . ( premonición de futuros usos de ópticas especiales)

En el cine, el "encuadre subjetivo" fue considerado como verdaderamente innovador, cuando **Robert Montgomery**, actor pasado a la dirección, lo utilizo en su pelicula *La dama del lago* Ese mismo año, otro monstruo, **Will Eisner**, crea *El asesino*, para su serie Spirit. Tambien se le atribuye un caracter innovador respecto al plano subjetivo.

Personalmente, he podido comprobar la existencia de anteriores trabajos donde localizar planos de este tipo. En 1923, **Caravana de Oregon**, de **James Cruze**. En 1932, **Mamoulian** hace un empleo excepcional de este plano en *El extraño caso del dr. Jeckill y mr. Hyde*. O **Dreyer** en *Vampir* en 1931. Pero no existen referencias anteriores a 1905

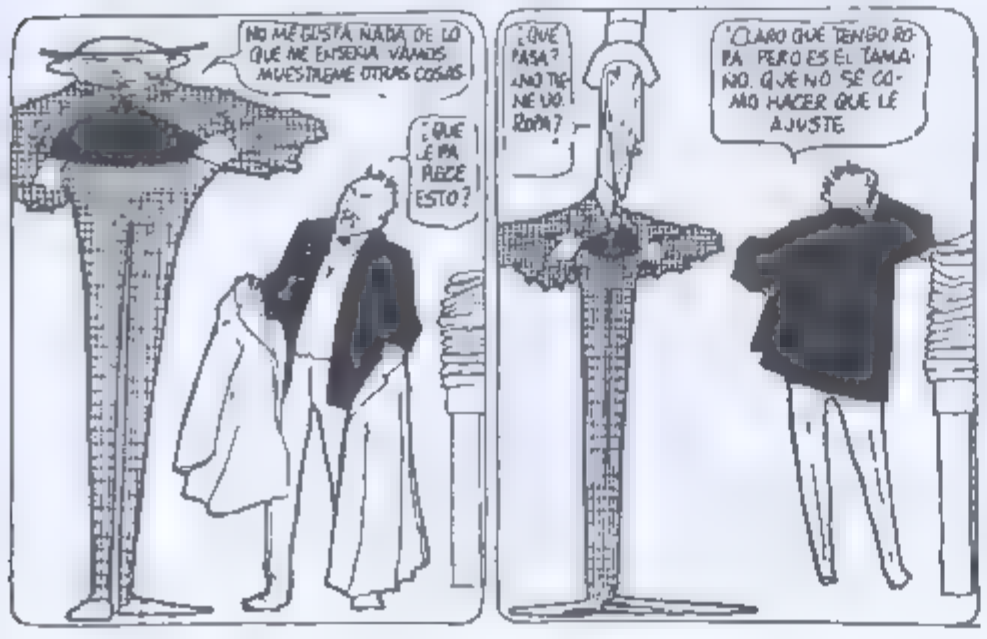
Los otros dos hallazgos: el contrapicado y el gran angular, son técnicas muy posteriores a 1908. Especialmente el ultimo, que precisó de invenciones ópticas de no muy lejana puesta en servicio

### APUNTES PARA UNA NUEVA FORMA DE COMUNICACIÓN

Si bien se puede decir que la obra cumbre de **McCay** es *Little Nemo in Slumberland*, no puede olvidarse *Dreams of the rarebit fiend* como ensayo, a nivel lingüístico, de lo que aquella llegaria a ser

Además de lo ya apuntado, encontramos en *Dreams ...* los siguientes hallazgos.

**Dreams of the rarebit fiend (1905 . Imágenes distorsionadas**


NO ME GUSTA NADA DE LO QUE ME ENSEÑA VÁMOS MUÉSTREME OTRAS COSAS
¿QUE LE PA PARECE ESTO?
¿QUÉ PASA? ¿NO TE ME VO ROPA?
¡CLARO QUE TENGO RO PA PERO ES EL TAMA· ÑO. QUE NO SE CO· MO HACER QUE LE AJUSTE

- Planos medios (innovacion lingüística) (Las recientes investigaciones me han conducido a 1900, a la obra de **Frederick B. Opper**)

- Escorzos.

- Imagenes distorsionadas (innovación lingüística)

Para dar una idea de lo que todo esto supuso en el lenguaje de la imagen, bastaría remitirse a los rigidos códigos de filmación existentes en 1908, que hemos recordado antes. Pero, por si esto no fuera suficiente, anotemos las palabras de **Welles** sobre Griffith

" *Todo director que le ha seguido no ha hecho más que eso· seguirle Hizo el primer "close-up" y movió la cámara por primera vez ...*"

En lo que se refiere a la "imagen distorsionada", se considera primer innovador a **Abel Gance** , con *La Follie du dr Tube*, en 1916.

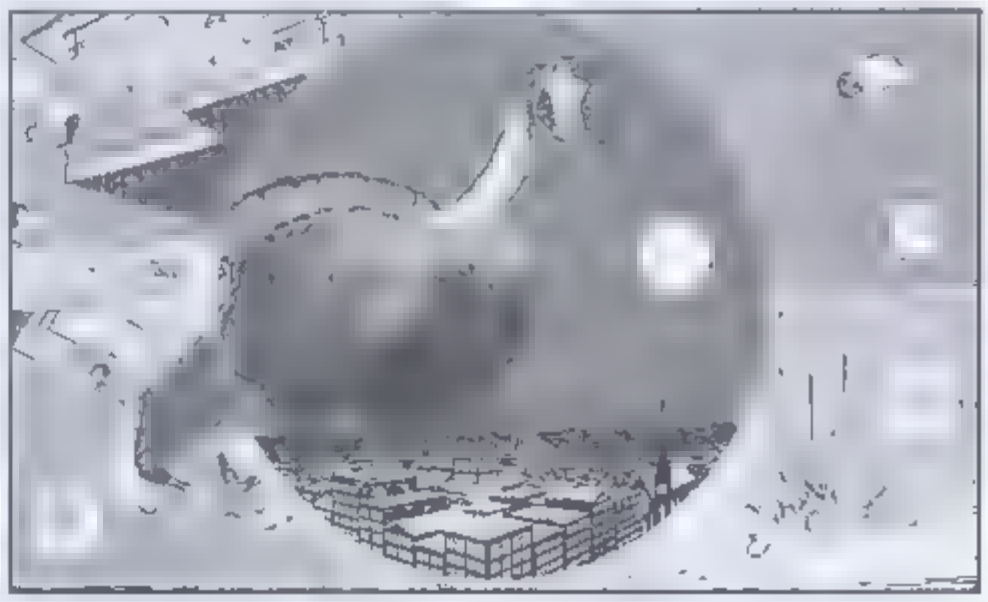
El "plano medio" aparece por vez primera en pantalla en 1908, con *La lucha por la libertad*, de **Griffith** (personalmente, creo recordar planos de este tipo en el cine, antes de esta fecha).

### UNA OBRA PARA LA ETERNIDAD: LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND

Todos los hallazgos expresivos esbozados por **McCay** en *Dreams ..* serán ampliamente tratados en *Little Nemo*. Además, en esta obra experimentará con la imagen hasta cotas insospechadas. Tanto que podemos aplicarle las palabras de **Welles** dedicadas a **Griffith** *"Fue más que un padre fundador y un pionero, ya que sus obras perduran con sus innovaciones"*.

Los comics de **McCay** están hoy mucho menos viejos que hace noventa años. A continuación se expone una relación no exhaustiva de los hallazgos de este genio de

**Uso de viñeta redondeada en Little Nemo in Slumberland. 26 de Noviembre de 1905**



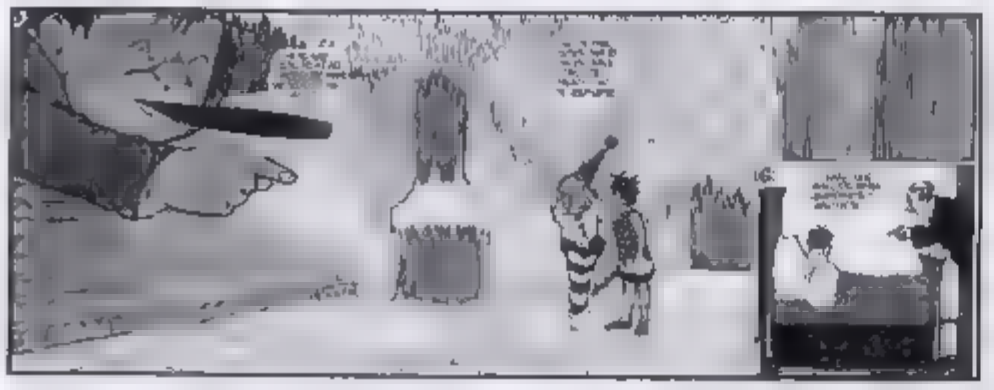
la imagen en *Little Nemo*, contraponiéndolos, en los casos en que se dispone de datos fiables, con sus equivalencias en cine

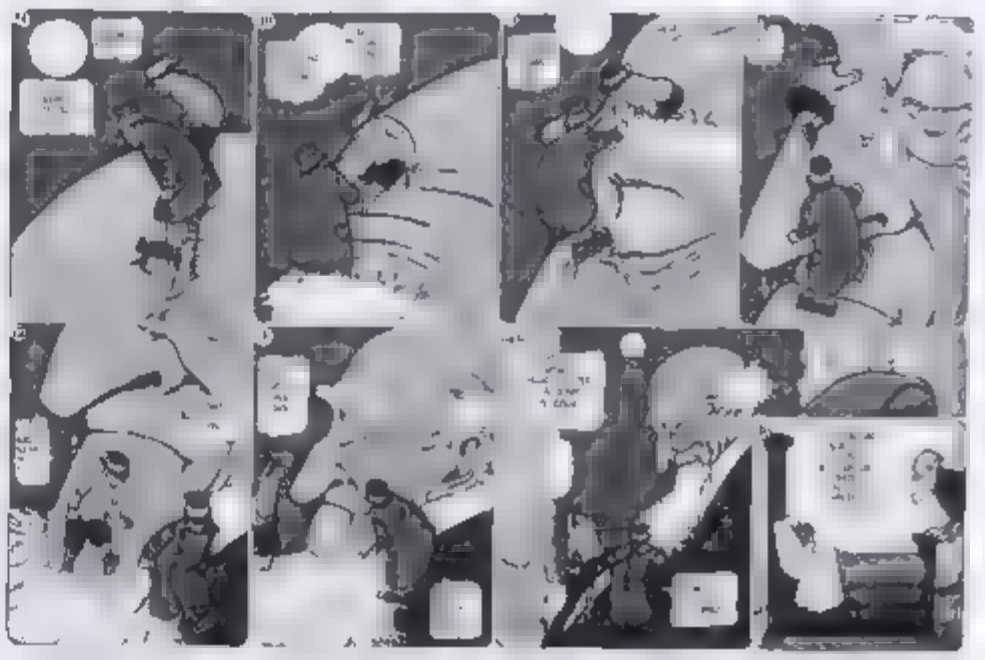
- El 26 de Noviembre de 1905 y posteriormente en diferentes ocasiones, McCay rompe con la rigidez de los encuadres rectangulares, tan asentados en la imagen secuencial, por la influencia del teatro. En esa fecha realiza ENCUADRES CIRCULARES Y ELÍPTICOS. Será **Bitzer** ( cámara de Griffith ) quien lo introduzca en el cine, de forma accidental, en 1909

- Desde el inicio de *Little Nemo* encontramos PLANOS MUY ALARGADOS EN SENTIDO HORIZONTAL ; planos que podriamos denominar "planoscópicos". En 1906, **McCay** efectua un encua-

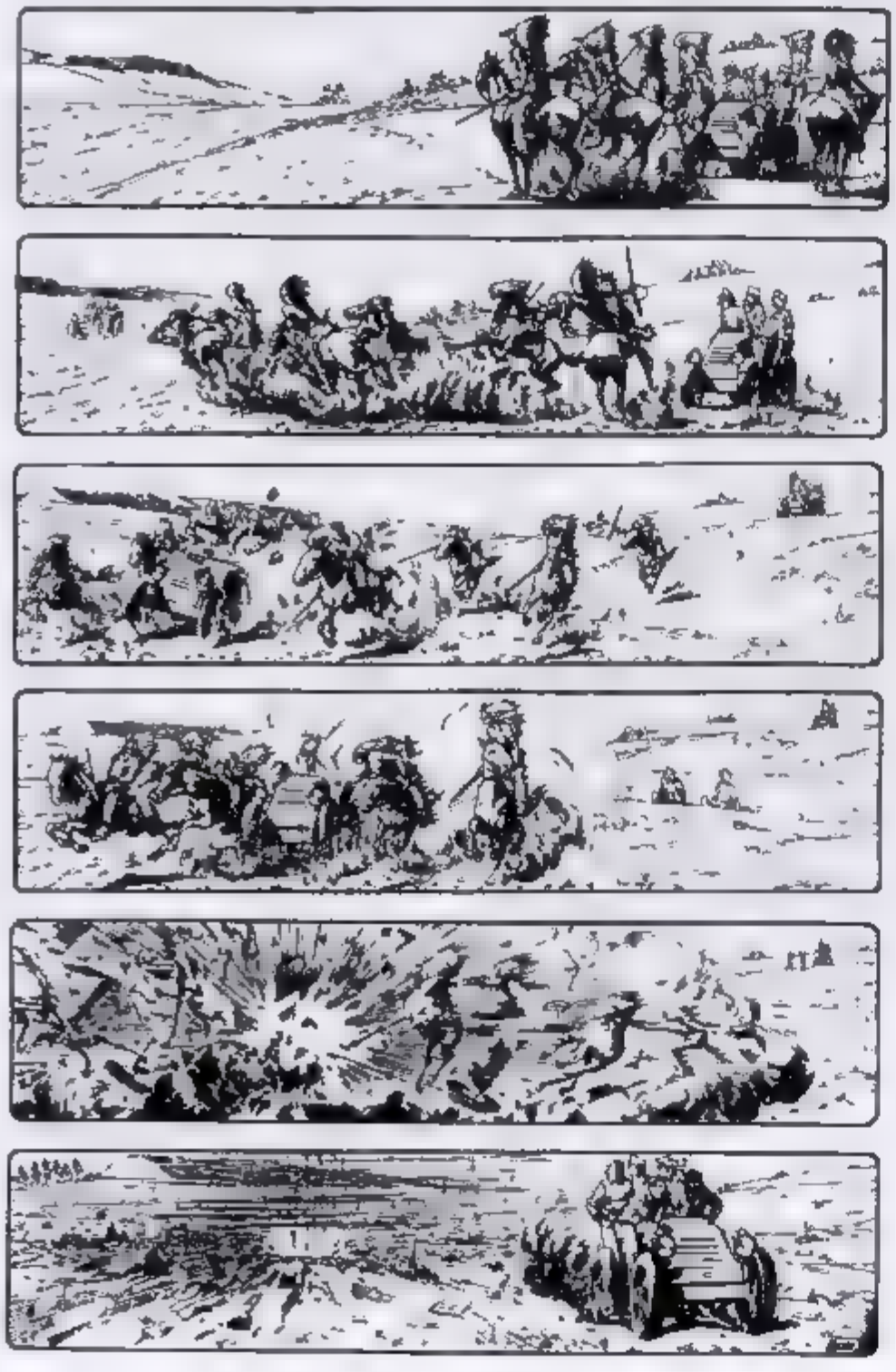
Little Nemo in Slumberland. Arriba, plano alargado horizontalmente,28 de Enero de 1906.

Debajo, Primer plano, 3 de Junio de 1906





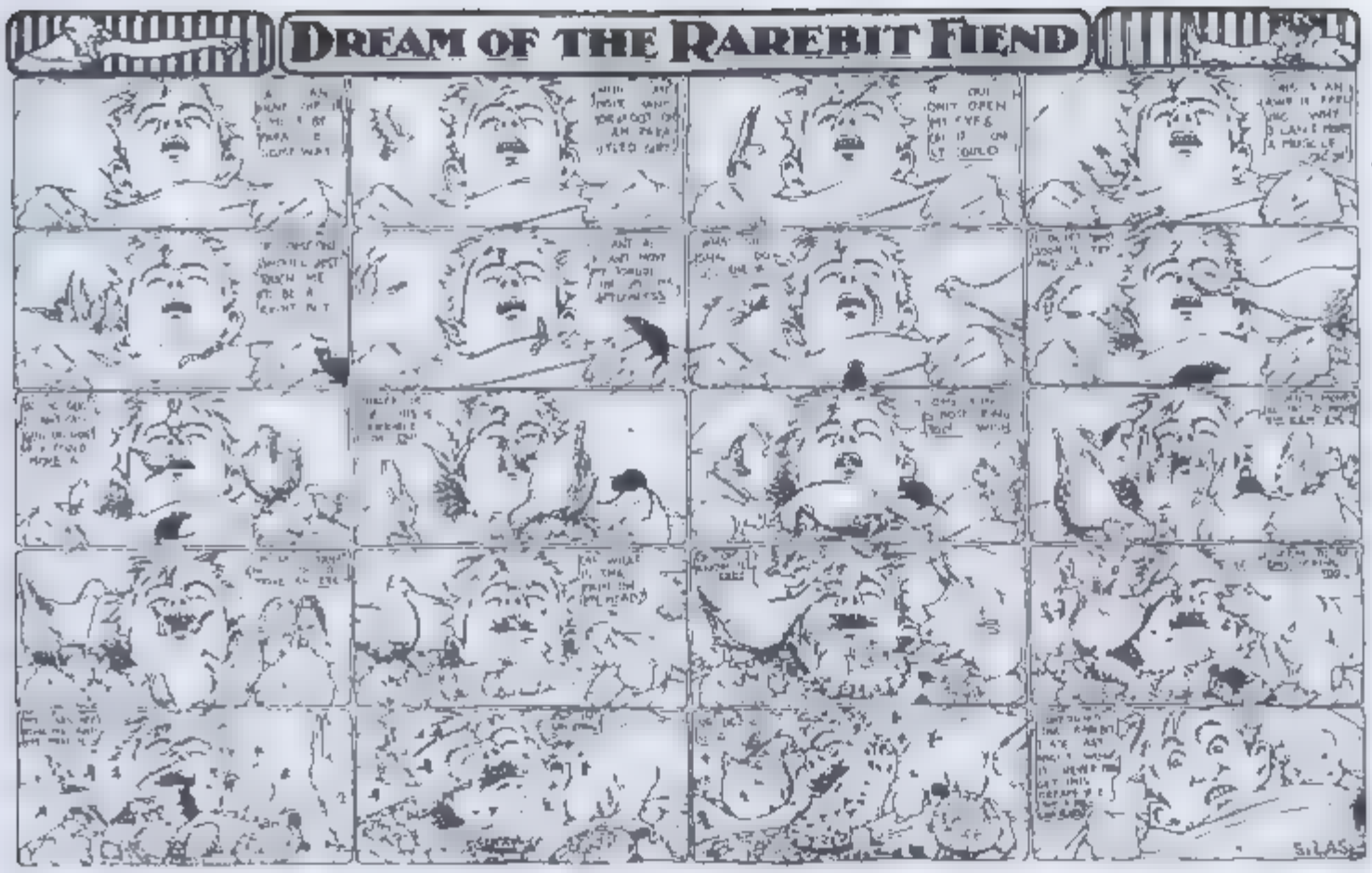
Debajo, Saved,
historieta realizada
íntegramente con planos
alargados horizontalmente
5 de Noviembre de 1903



Al lado,"Primerísimo plano"
en Little Nemo,
el 7 de Marzo de 1909

DREAM OF THE RAREBIT FIEND
BY WINSOR
JUST A LITTLE MORE PLEASE'
OPEN YOUR MOUTH JUST A LITTLE MORE OPEN'
JUST A TRIFLE MORE MISS THERE
I MUST ASK YOU TO OPEN YOUR MOUTH
W'DER' I CAN NOT WORK UNLESS YOU DO'
NOW OPEN IT WIDE EN W'DER' JUST A LITTLE
MORE PLEASE YOU MUST OPEN YOUR MOUTH IF YOU-
EXPECT ME TO WORK ON YOUR TEETH! OPEN-
YOUR MOUTH AS WIDE AS POSSIBLE NOW!
OPEN IT WIDE! W'DER. WIDER' W'DER'
WIDER' WIDER' WIDER'
OH' MY MOUTH OH! IT WAS A DREAM' AND THAT'S WHAT A RARE BIT WILL DO TO MORE FOR ME
SILAS

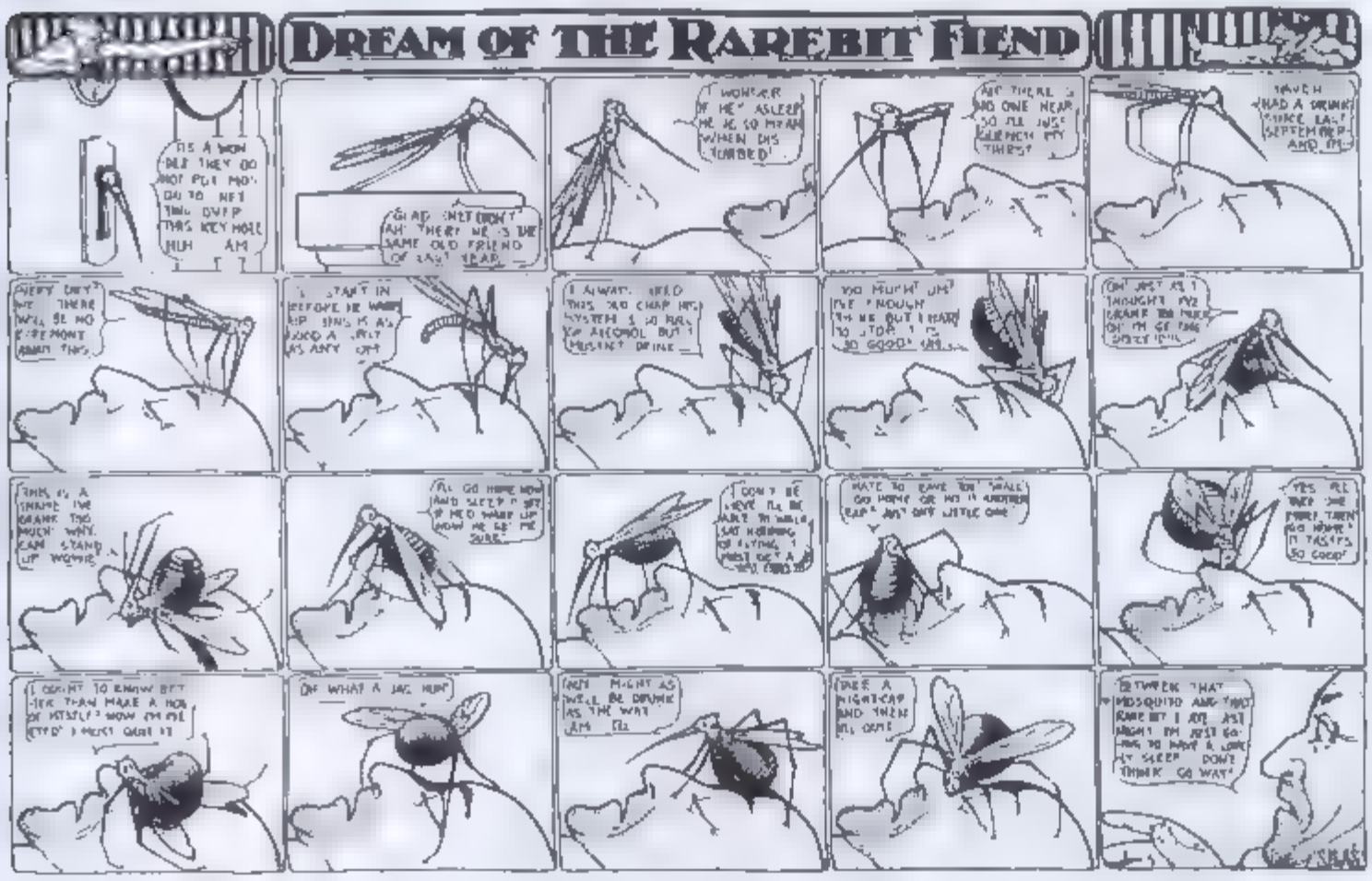
Travelling de acercamiento hasta un primerísimo plano
en Dreams..., el 14 de Octubre de 1908



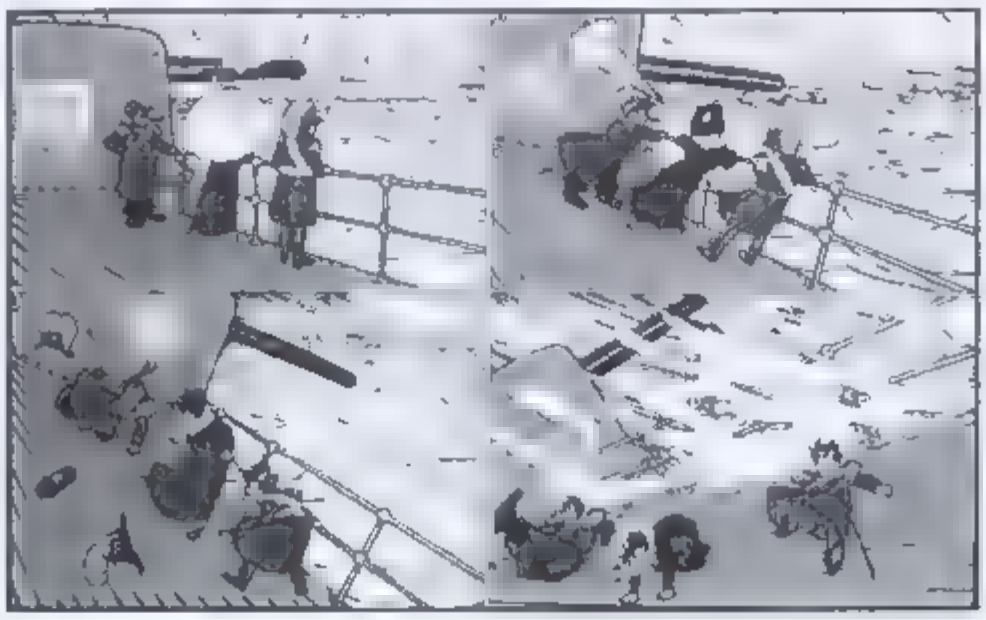

Historieta completa a base de Primeros planos en Dreams..., el 4 de Agosto de 1907

Encima, efecto de"Sobreimpresión" en Little Nemo, el 2 de diciembre de 1906

Debajo, Plano detalle en Dreams..., el 5 de Junio de 1909




dre de este tipo, acompañado de un gran picado. El tipo de plano alargado horizontalmente ( precursor del Cinemascope) no fue visto en cine hasta 1910, en *Ramona* de **Griffith**. Para lograrlo, interpuso un objeto entre la cámara y lo filmado, eliminando parte por arriba y por abajo, permitiendo sólo el paso de una imagen alargada horizontalmente (En realidad, McCay ya había usado imágenes alargadas tanto horizontal como verticalmente en 1903, en su obra *A tale of the Jungle Imps By Felix Fiddle* En el cine, rodando y proyectando con tres camaras, **Abel Gance** obtendría este tipo de efecto en *Napoleón*, 1926). En *Saved*, McCay realizó en 1903 una historieta completa usando sólo grandes planos generales alargados horizontalmente



Efecto de "balanceo" en Little Nemo, el 21 de Abril de 1907

- En *Little Nemo* se puede apreciar un claro **PRIMER PLANO** el 3 de Junio de 1906. En *Dreams of ..* creó una historieta completa a base de primeros planos el 4 de Agosto de 1907. Griffith incluye esta innovación en *Después de muchos años* (1908).

- 7 de Marzo de 1909 es la fecha en que aparece en *Little Nemo* un **PRIMERÍSIMO PLANO** y un **PLANO DETALLE**. Ya aparecía en *Dreams of...* el 14 de Octubre de 1908 Surge como consecuencia de un travelling de acercamiento, que conduce a la imagen desde la cabeza completa de un personaje, hasta mostrar sólo su dentadura. Volverá a este recurso en esta misma obra, el 5 de Junio de 1909. Lo emplea con gran propiedad lingüística y comunicativa, para enseñarnos cómo un mosquito penetra por el ojo de una cerradura en una habitación.

- Efectos de **SOBREIMPRESIÓN** los encontramos por vez primera en la página correspondiente al 2 de Diciembre de 1906. Los fundidos en cine fueron también creación de la pareja Griffith-Bitzer. Posteriores, por tanto, a 1908.

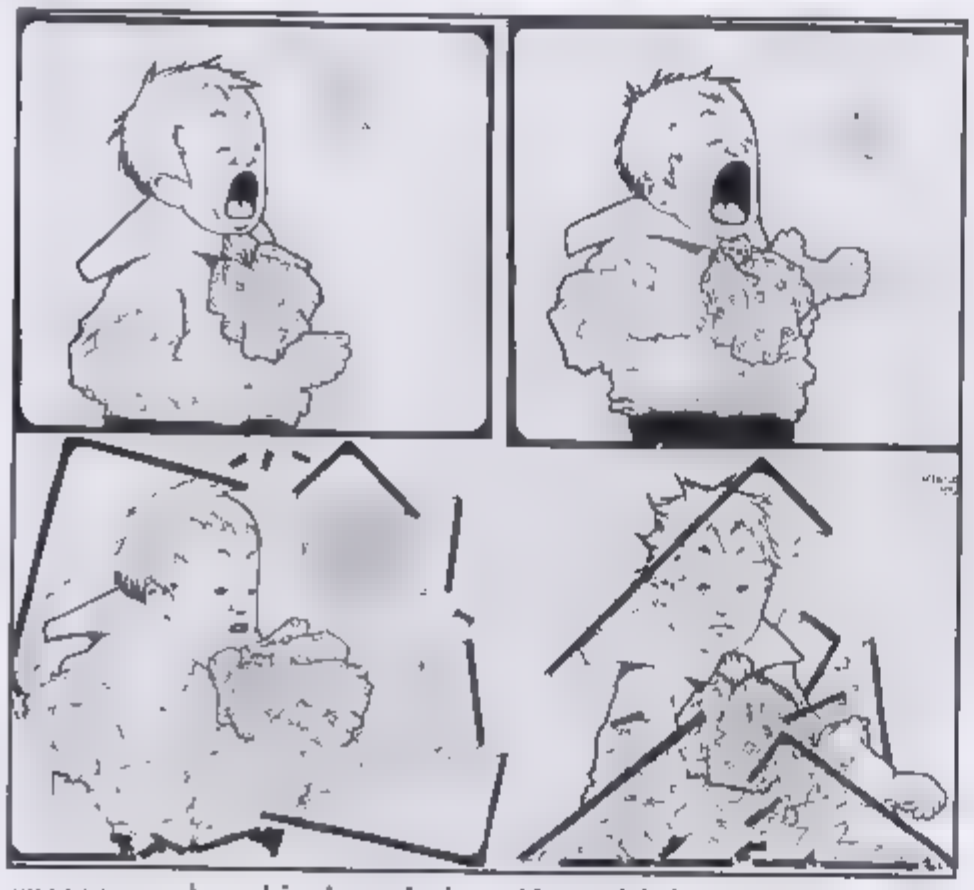
- La innovación de lenguaje denominada **RACCORD ENTRE VIÑETAS**, yuxtaponiendo espacios contiguos. Sus primicias aparecen el 27 de Enero de 1907 En estas unidades espacio-temporales, la variación temporal se refleja en la

*Izquierda superior, McCay yuxtapone espacios contiguos en Little Nemo, el 27 de Enero de 1907*

*Encima, una de las viñetas alargadas verticalmente de Little Nemo, el 22 de Octubre de 1905*

*Al lado, rompe las líneas de demarcación de la viñeta, en Little Sammy Sneeze el 24 de Septiembre de 1905*

*y en Little Nemo (debajo), el 8 de Noviembre de 1908*



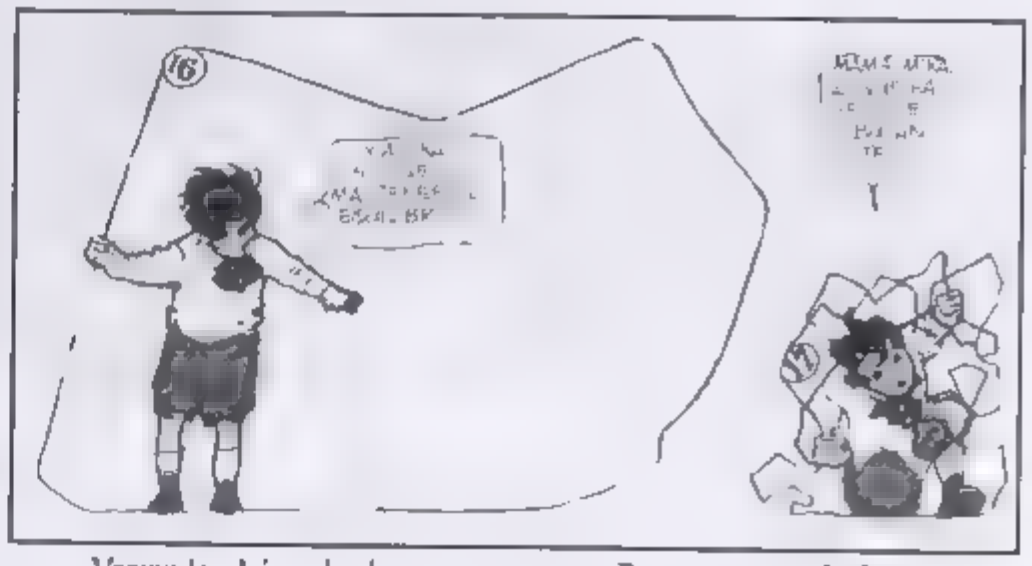


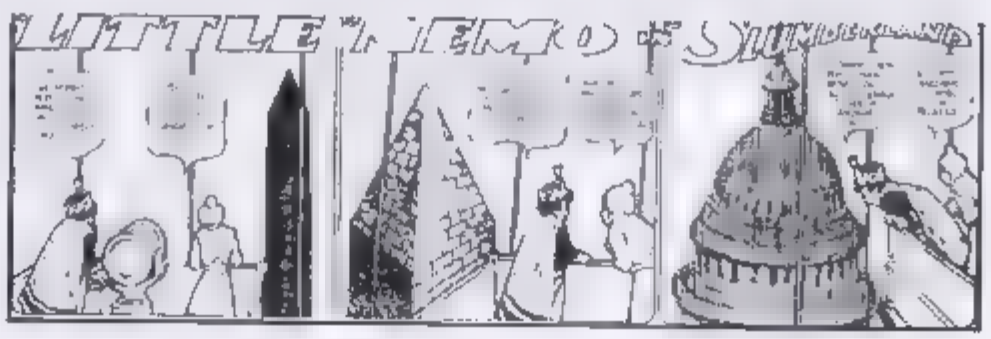
imagen por el cambio de posición de los personajes que la ocupan. Esto ha sido rescatado en la modernidad por grandes autores como **Kubert** o **Victor de la Fuente**. Muchos lectores lo consideran un hallazgo "moderno" (Recientemente he podido comprobar que este tipo de "travelling lateral" ya lo había utilizado este autor el 19-11-1905)

- RUPTURA TOTAL CON LAS LÍNEAS DE DEMARCACIÓN DE LA VIÑETA, que durante muchos años han supuesto un verdadero corsé para la imagen. Aparecen en *Little Nemo* el 8 de Noviembre de 1908. Pero ya el 24 de Septiembre de 1905, el peculiar estornudo de un personaje, destruía las líneas de demarcación de una viñeta (*Little Sammy Sneeze*).

- Variando el ángulo de encuadre de la viñeta, el 21 de Abril de 1907 obtiene **McCay** sensaciones anímicas de BALANCEO.

- El 27 de Diciembre de 1908 McCay realiza una página antológica. Para conseguir la sensación de agigantamiento de Nemo, hasta que la propia Tierra le sirve de asiento, utiliza un recurso que anticipa la "trasparencia" de dos imagenes: una fija en tamaño (Nemo) y otra variable (los fondos), con lo que efectua un gigantesco TRAVELLING DE ALEJAMIENTO. En cine, la trasparencia de dos imágenes no llega hasta *King-Kong* (1933) de **Schoedsack** y **Cooper**. Anteriormente se habian obtenido interesantes experiencias con

**Uso de imágenes desenfocadas en Little Nemo, el 6 de Febrero de 1910**



*Travelling de alejamiento en Little Nemo, el 27 de Diciembre de 1908*

sobreimpresión ( *El mundo perdido* de **Henry Hoyt** y *La mujer cansada* de **Lang**), pero nunca con la claridad y nitidez de la página señalada, sólo igualada a partir de King Kong. El travelling fue uno de los hallazgos de **Griffith** en *Por amor al oro* (1908). La fecha coincide con la de **McCay**, lo que indica que ambos tuvieron la misma idea al mismo tiempo (**Melies** en 1906, creo recordar, ya lo utilizó en *Viaje a la Luna*).

**McCay** usa IMAGENES DESENFOCADAS, para centrar la atención del lector sobre espacios determinados dentro del encuadre, el 6 de Febrero de 1910. Entre 1910 y 1911, **Griffith** y **Bitzer** experimentaron en este sentido, interponiendo entre el objetivo y la imagen una gasa con un agujero, en el interior del cual enfocaban el elemento destacado. Los resultados no fueron los apetecidos y desecharon el procedimiento.

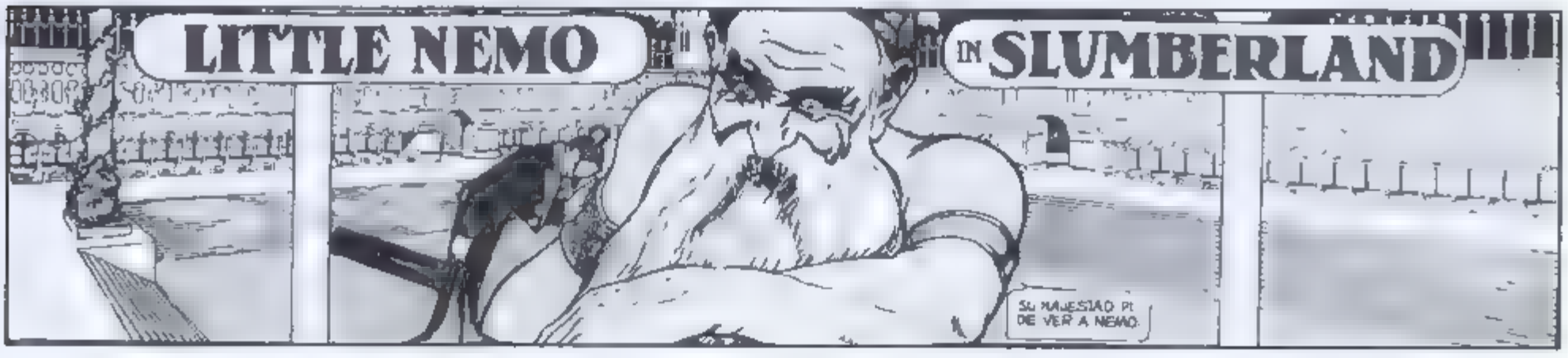
- Desde la primera viñeta, el 15 de Octubre de 1905, encontramos de forma profusa el GRAN PLANO GENERAL. En cine no aparece hasta 1910, en *Ramona*, de Griffith. Hallazgo que ya había usado en *Saved* (1903).

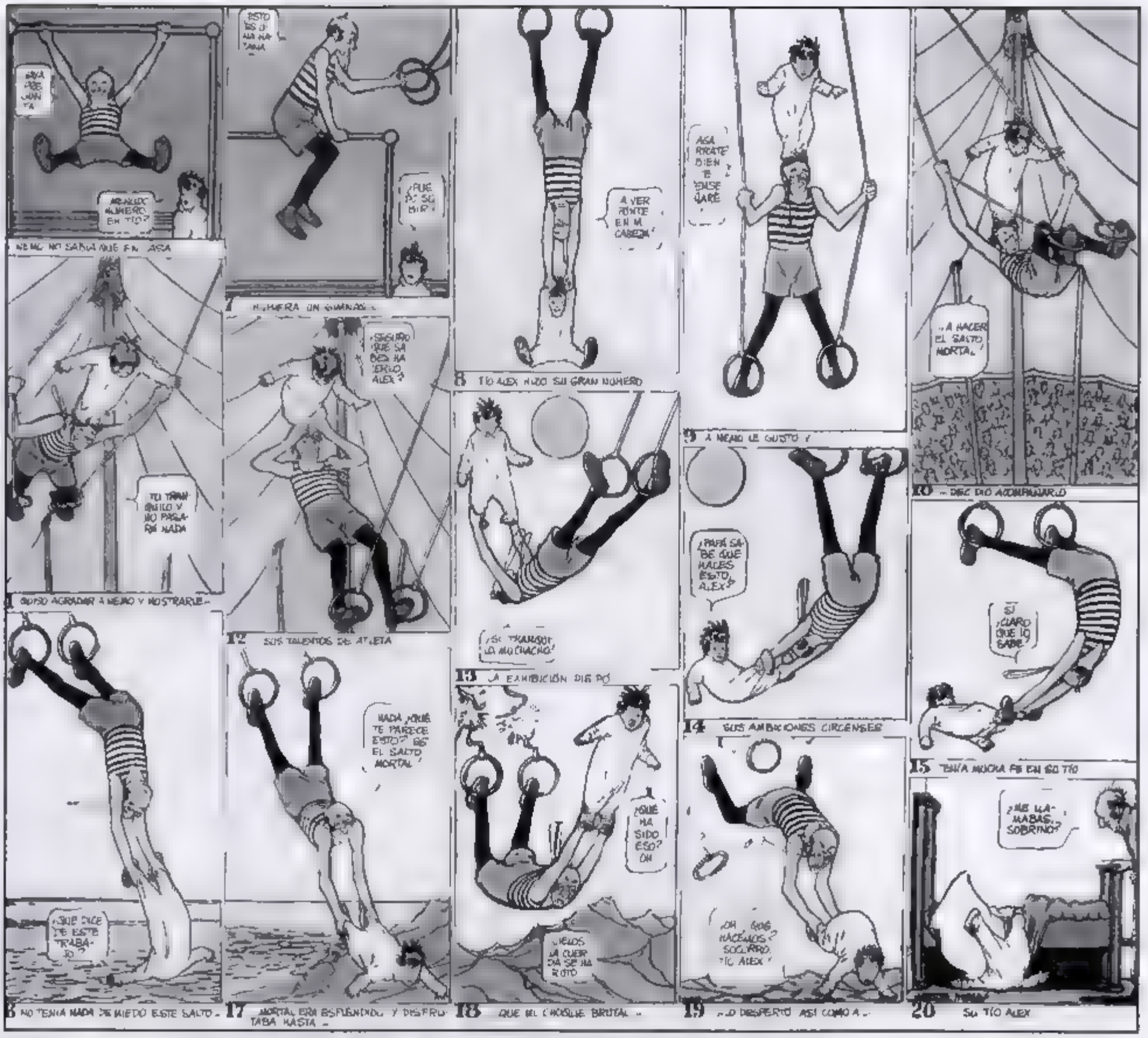
- La COMPOSICION EN PROFUNDIDAD está presente en todo *Little Nemo*. Esto fue muy rudimentario durante el cine mudo, por limitaciones técnicas. **Orson Welles**, para ganar profundidad de campo en *Ciudadano Kane*, todavía debe recurrir a trucos fotográficos (fundiendo dos filmaciones en una, para tener foco desde el primer término hasta el fondo).

- La cadencia espacio-temporal normal se rompe el 4 de Febrero 1906. Esto es un claro antecedente de la CÁMARA LENTA del cine.

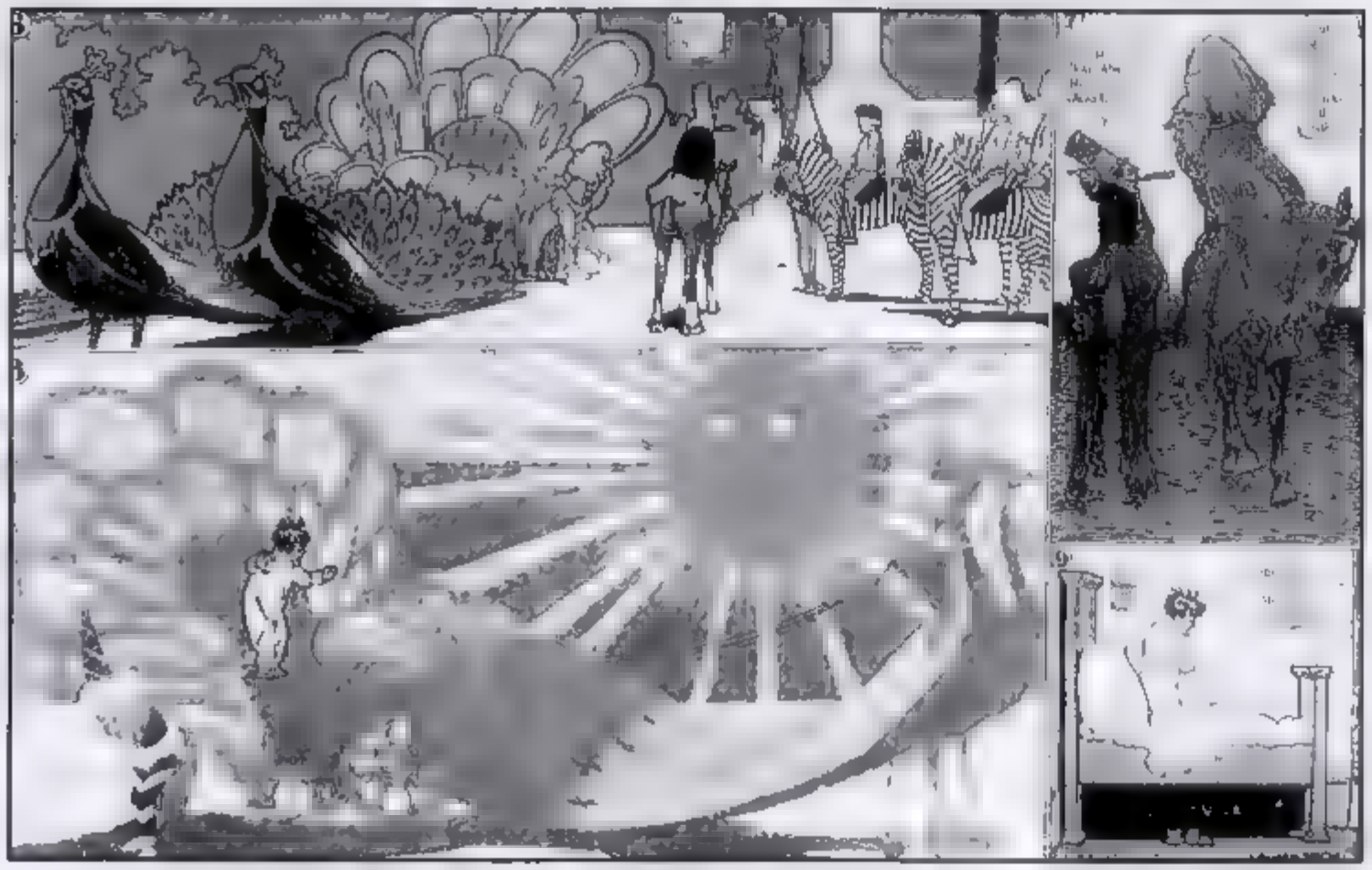
- Otra de sus nuevas formas expresivas, como ya hemos señalado, es la frecuente aparición de PLANOS MUY ALARGADOS VERTICALMENTE. Este tipo de encuadre lo han incorporado en la actualidad la mayoría de los grandes del comic. Supongo que esta forma aparecería en cine con **Griffith**,

*Gran Plano General en la primera viñeta de Little Nemo, 15 de Octubre de 1905*




¡ESTO ES LA RAN RAN SANA!
¿QUE ES SU HIJO?
A VER PONTE EN MI CABEZA
¡A HACER EL SALTO MORTAL!
¡SEGURO QUE SU BOBO HA IDO LO, ALEX?
¡QUE DICE DE ESTE TRABAJO?
NADA ¿QUE TE PARECE ESTO? ES EL SALTO MORTAL
¡QUE HA SIDO ESO? OH
¿ME LLAMABAS, SOBRINO?
OH, ¿QUE HACEMOS? SOCORRO, TIO ALEX!

1 ... SUPO AGRADAR A MEJIO Y MOSTRARLE... 2 ... NUMERO UN GUARDIA... 3 ... NO TENIA NADA DE MIEDO ESTE SALTO... 4 ... TIO ALEX HIZO SU GRAN NUMERO 5 ... A MEJIO LE GUSTO Y 6 ... DEC DIO ACOMPAÑARLO 7 ... SUS TALENTOS DE ATLETA 8 ... LA EXHIBICION DIO FO 9 ... SUS AMBICIONES CIRCENSES 10 ... TENIA MUCHA FE EN SU TIO 11 ... MORTAL ERA ESPLENDIDO Y DISFRUTABA HASTA... 12 ... QUE EL CHOQUE BRUTAL... 13 ... LO DESPERTO ASI COMO A... 14 ... SU TIO ALEX

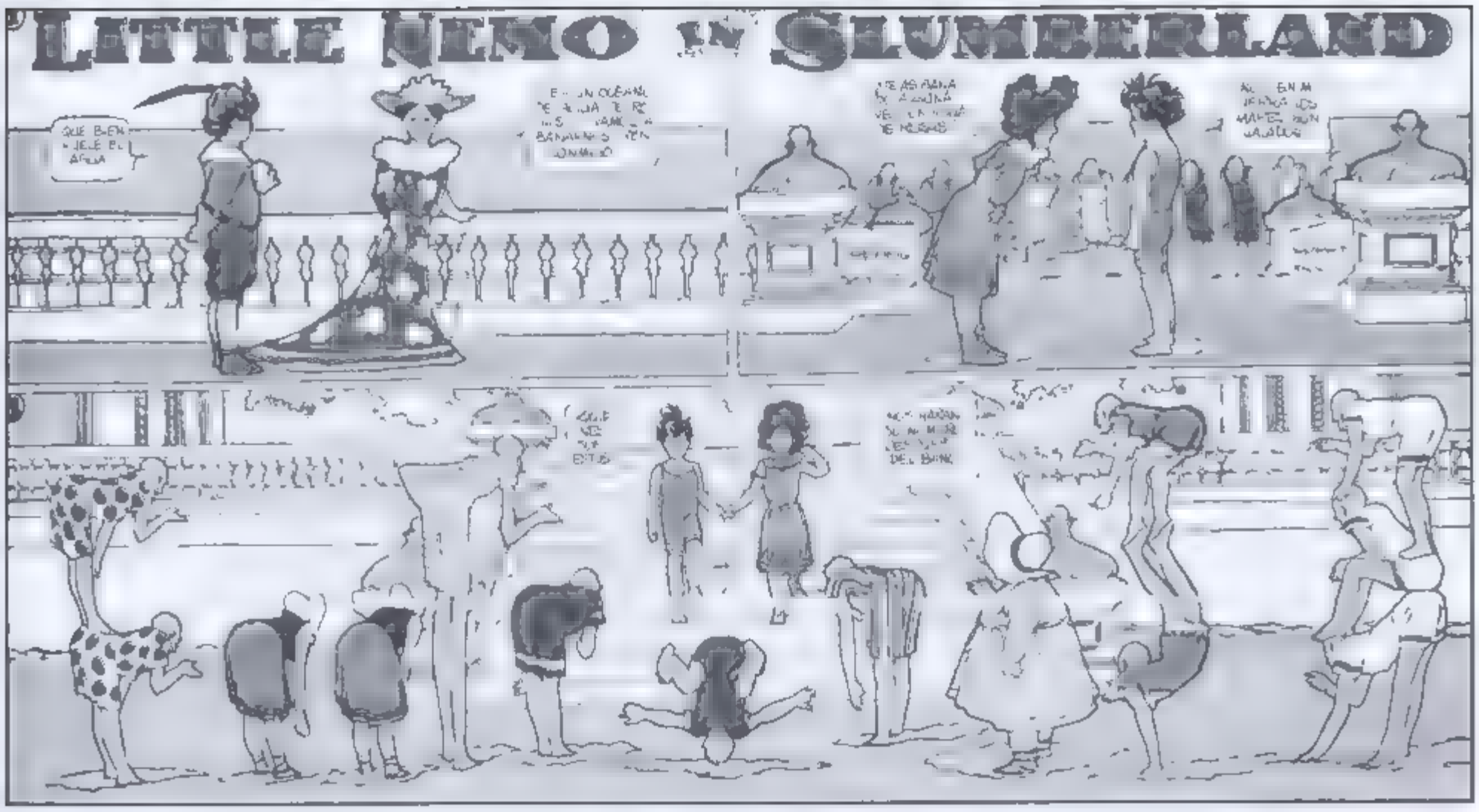


**Arriba, ruptura de la cadencia espacio-temporal normal, antecedente de la cámara lenta, el 4 de Febrero de 1906**

**Al lado, uso del color como elemento comunicativo, el 11 de Marzo de 1906**

pues no difiere mucho de los horizontales que utiliza en *Ramona* Particularmente, la primera vez que lo he visto ha sido en la película de **Lang**, *Los Nibelungos* (1924).

- El **PLANO–CONTRAPLANO**, que supone un cambio total de perspectiva visual (en cine implica un movimiento de la posición de la camara), es realizado el 19 de Agosto de 1906. Aunque no conozco exactamente la fecha del




***Plano-Contraplano en Little Nemo, el 19 de Agosto de 1906***

primer plano-contraplano del cine, por las rígidas normas existentes podemos suponerle una realización posterior a 1908, muy posiblemente por Griffith y equipo.

- En 1906, **McCay** utiliza en varias ocasiones el COLOR COMO ELEMENTO DE COMUNICACIÓN. En las páginas correspondientes al 11 de Marzo y 15 de Julio del citado año, en la viñeta anterior al típico despertar de Nemo, los colores cambian de tonalidad, se hacen más difusos, menos marcados, a la vez que todos los objetos se difuminan al perder la línea negra, excepto Nemo. Con este uso del color McCay expresa el despertar de su joven protagonista, que mantiene la intensidad de su definición, frente a los sueños, que dejan paso a la realidad, desvaneciéndose. Los virados a un color (películas reveladas en verde, rosa, amarillo, etc.) eran habituales en el cine mudo, ya por los 20. Formaban parte de un rudimentario código: escenas de amor en rosa, secuencias de guerra en rojo,

Pero el color como verdadero medio de comunicación no sería empleado en este medio hasta avanzados los 30

- Finalmente, lo que en *Dreams of. .* representa un simple sueño narrado linealmente (comienzo y fin de la historia en cada página) en *Little Nemo in Slumberland* el sueño llega a ser un contínuo FLASH-BACK (volver atrás en el tiempo). Nemo despierta de su sueño al final de cada de página; pero, a partir del 4 de Marzo de 1906, no tendrá un nuevo sueño cada día, sino que retornará al lugar y al instante en que fue interrumpido. Lo cual significa que **McCay** crea el primer FLASH-BACK de la historia de las imágenes secuenciales. Según **Gubern,** esta forma narrativa se incorpora al cine en 1908.

¿Se pueden imaginar más cosas?

¡SI TE HUBIESES IDO DE LAS MIN PAS
NEMO ¿CUANTAS VECES TE HE DICHO QUE NO DEBES IR A LA CAMA SIN LAVARTE LAS MANOS?
9 ¡CERRADA LA PUERTA DEL PALACIO
10 ENTONCES UNA VOZ LO DESPERTÓ

***Al lado, viñeta del 25 de Febrero de 1906. Nemo se queda a las puertas del palacio.***

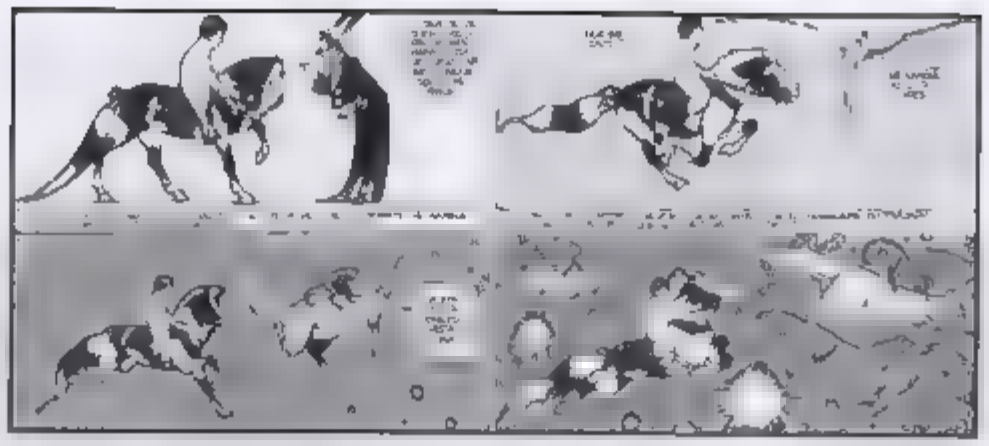
***Y ahí sigue una semana después, el 4 de Marzo de 1906 (debajo)***

### Nuevos descubrimientos

El artículo de nuestro nº15 concluía con esa pregunta. Los resultados de nuevos análisis, arrojan más datos, que intentaré sintetizar a continuación.

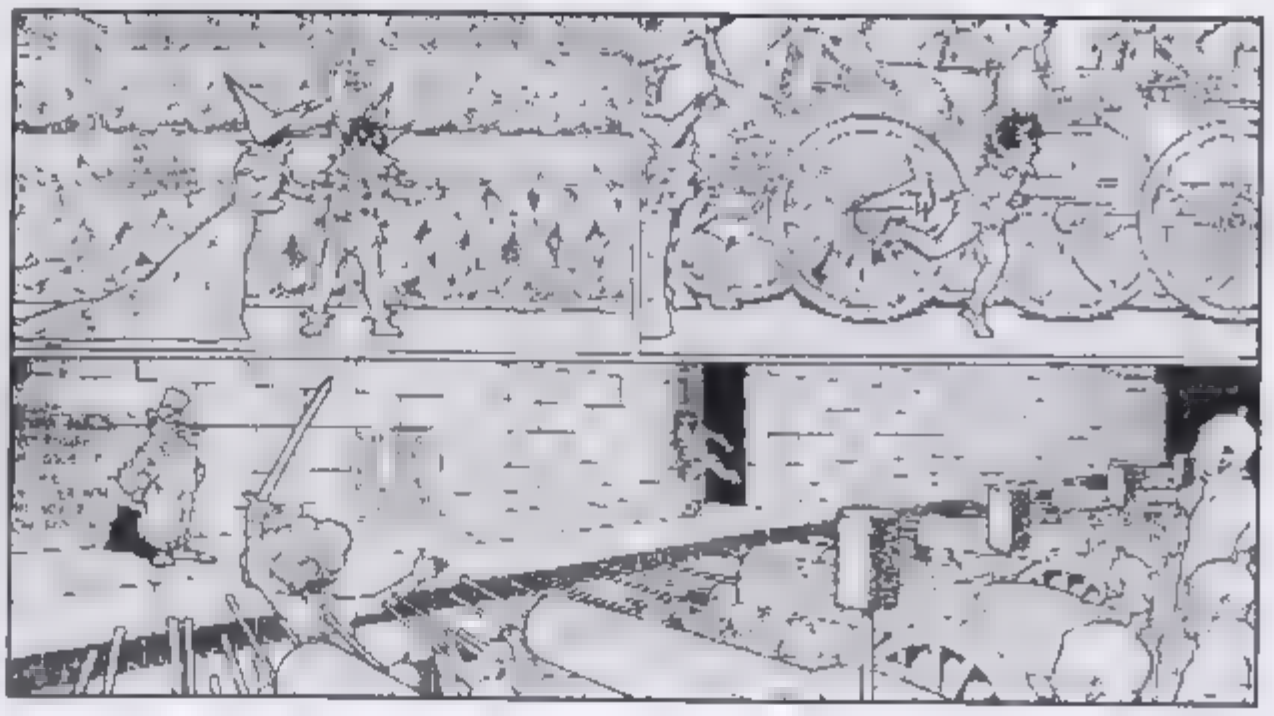
De la observación minuciosa de la obra *Little Nemo in Slumberland* se deduce que **McCay** intuyó, como nadie lo había hecho hasta ese momento, el problema de la CONTINUIDAD necesaria en el lenguaje de la imagen secuencial. Algo difícil de controlar en las primeras décadas de su implantación como regla de ese lenguaje. Escribo esto porque recientemente he podido revisar tres grandes films de dos maestros de nuestro cine: *La torre de los siete jorobados*, de **Neville** (1944) y *Carmen la de Triana* y *Nobleza baturra* de **Florian Rey** (1936). Pese a su calidad, en ellas se aprecian defectos de continuidad. Algo que dice mucho sobre lo difícil que resultó asimilar estos aspectos del lenguaje de la imagen para buena parte de los profesionales y artistas del medio **McCay** no sólo intuyó la imprescindible continuidad de la imagen en la mayor parte de los factores que la integran (ambientes, espacio, vestuario, personajes, cambios de planos, cadencias espacio-temporales, encuadres, etc.) sino, incluso, en lo que se refiere a continuidad del movimiento. En sus páginas creó las leyes por las que se rigen los buenos narradores.

Sabido es que, en toda narración mediante imágenes, si un movimiento se inicia de izquierda a derecha, ha de continuar en este sentido hasta que finaliza. En caso contrario el receptor recibe la impresión de que el móvil, en lugar de dirigerse a su destino final, regresa al punto de partida, al origen del movimiento, se da la vuelta. Si, por el motivo que sea, quiere alterarse el sentido del movimiento, será necesario intercalar un plano con un encuadre tal que permita esa ruptura, sin que visualmente choque, produzca una impresión negativa en el receptor.



Al lado,15 de Octubre de 1905. En la primera plancha de Little Nemo, el caballo se desplaza de izquierda a derecha

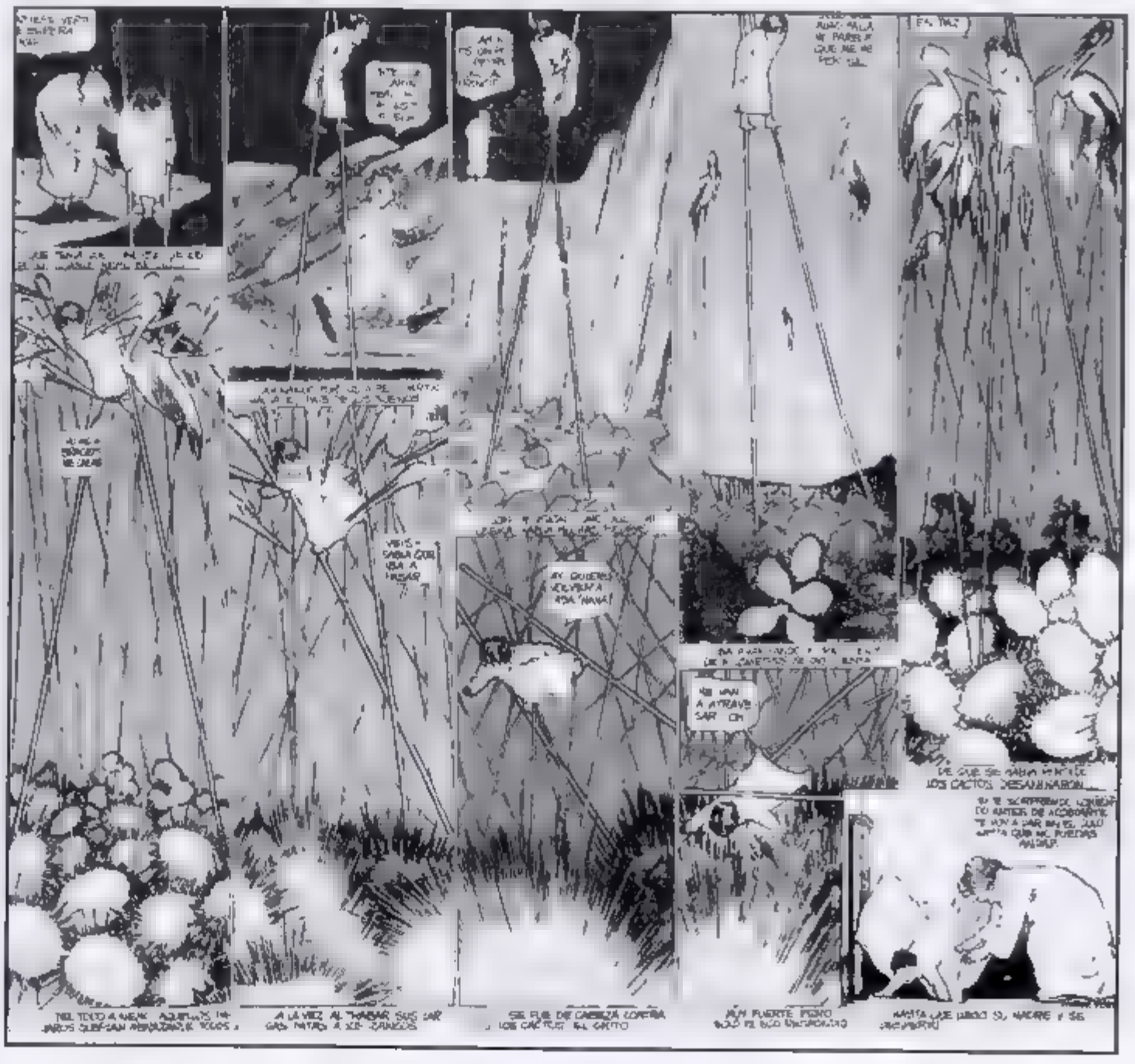
Debajo, 18 de Noviembre de1906 Nemo cambia la dirección del movimiento, aprovechando el salto de línea

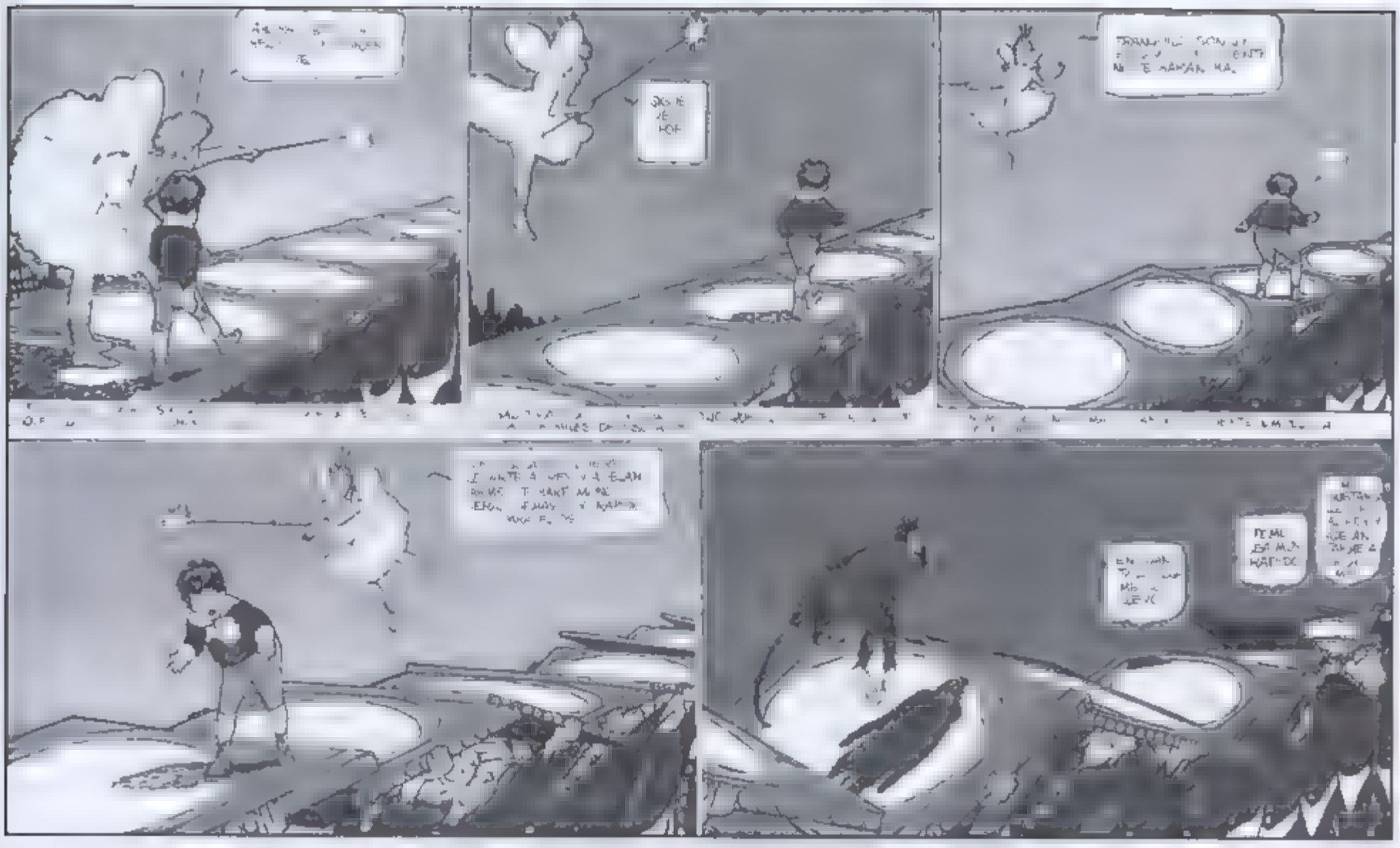


*29 de Octubre de 1905, Nemo cambia de dirección, mediante un plano frontal*

### Las reglas no escritas de McCay

Ya en la primera página dominical de "Little Nemo" ( 15 de Octubre de 1905) este personaje monta en sueños en un caballo volador cuyo desplazamiento, en todas las viñetas, es de izquierda a





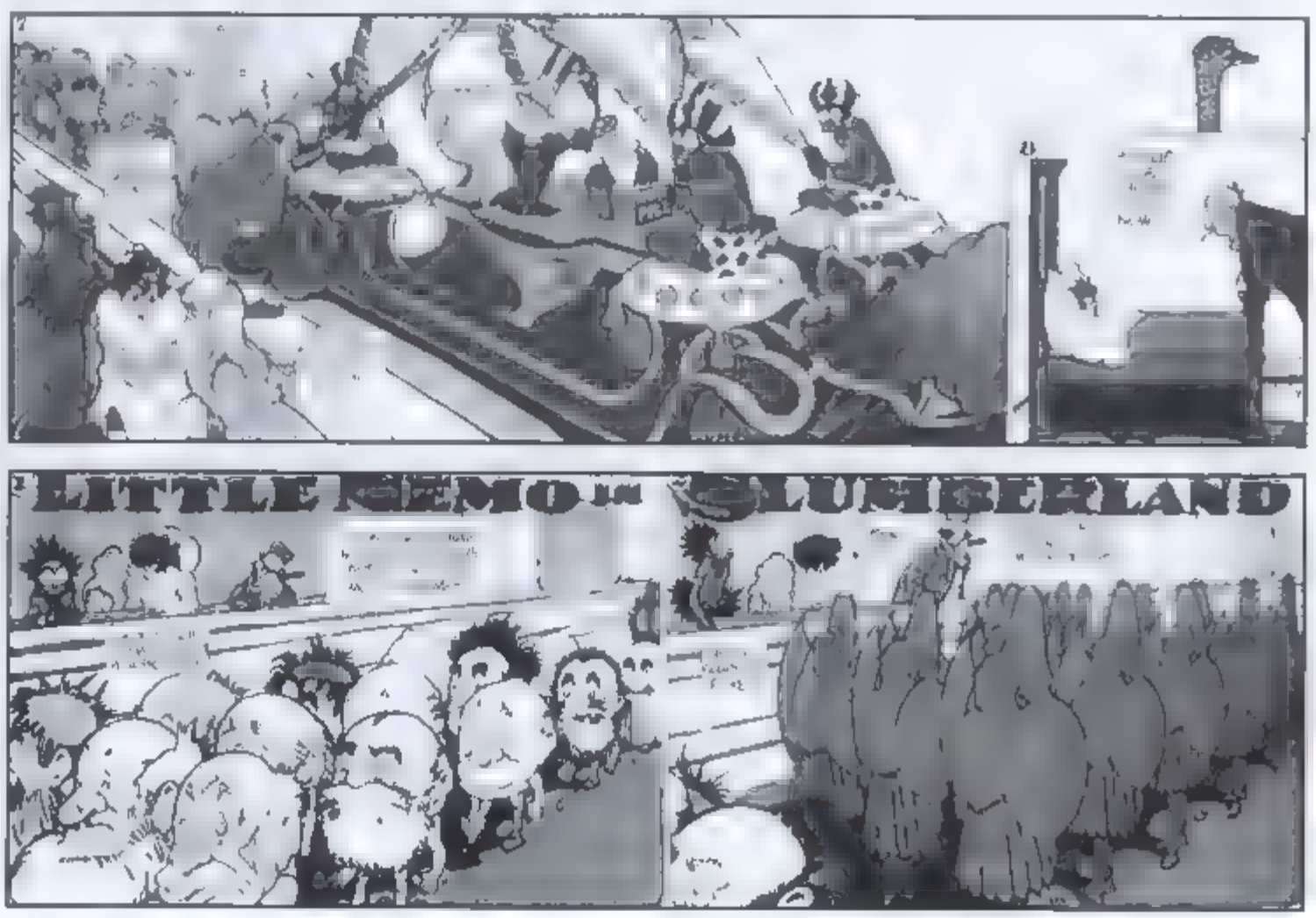
*12 de Noviembre de 1905 De nuevo, el salto de linea permite el cambio de la dirección del movimiento*

derecha. esto supone el inicio de una regla increiblemente lógica, posteriormente matizada por McCay

En las paginas de fecha 29 de Octubre de 1905, 19 de Noviembre de 1905 y 23 de Junio de 1907, el sentido del movimiento se ve roto por la intercalacion de un plano frontal o dorsal de aquello que se mueve. Con ello el autor crea una norma de caracter universal ( tambien en cine) que permite cambiar el movimiento, sin rupturas visuales. Otra regla que posibilita el cambio de movimiento sin brusquedades para el lector, la plantea en la plancha del 12 de Noviembre de 1905. En este caso utiliza un corte habitual en el comic, el que se produce en el salto de una fila de viñetas a la siguiente, inferior Al situarse ésta ultima en el lado contrario de la página, se da una ruptura NATURAL en el sentido del movimiento. **McCay** lo aprovecha para cambiar de dirección, sin choques visuales que desconcierten al receptor Esta forma no es traducible al cine, por carecer del soporte página.

Posteriormente, extiende esta fórmula al final de página. El cambio de una plancha a la siguiente también facilita los giros, pues ofrece otra interrupción natural, al saltar la imagen al inicio de la pagina contigua

En 1908 McCay nos describe durante varias páginas un desfile observado desde una tribuna por Nemo y sus amigos. Estos se encuentran en primer término del encuadre y, por tanto, en el campo visual del receptor, en posición dorsal o semidorsal. El sentido de la dirección de los que desfilan, en relación a nosotros, es de izquierda a derecha. En la página del 28 de Junio de 1908, el autor decide mostrarnos a Nemo y sus amigos FRONTALMENTE. Como consecuencia del cambio de encuadre, el sentido lógico del desfile será de derecha a izquierda. Contrario, por lo tanto, al anterior. Cambio que respeta la dirección relativa a los ocupantes de la tribuna. Sin embargo el receptor, que ha pasado a una situación de contra-plano, forzosamente ha de




*El desfile del 21 de junio de 1908 y del 28 de Junio de 1908 Plano-Contraplano*

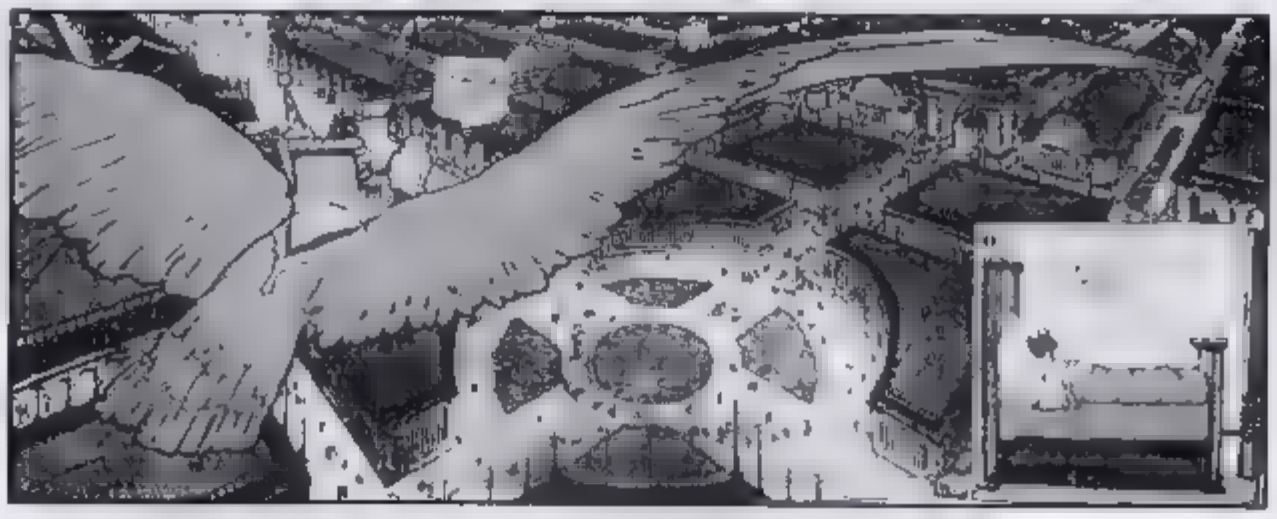
ver invertido el sentido del movimiento. Esto lo hizo **McCay** en 1908, con toda la naturalidad del mundo.

El 18 de Febrero de 1906 **McCay** utiliza la regla no escrita que él mismo ha creado, relacionada con la *continuidad de movimiento*, para describirnos visualmente que el personaje de Nemo, en una viñeta va a su casa por un hacha y en la siguiente vuelve de ella con la herramienta en la mano ¿Cómo ha descrito este ir y venir? Simplemente mostrando al personaje corriendo de derecha a izquierda en una de las viñetas y de izquierda a derecha en la otra. O sea, rompiendo la regla de la *continuidad de movimiento*. Así de simple ... y de genial

*Nemo va y vuelve en la plancha del 18 de Febrero de 1906*

### Plano/contraplano. Reglas

Ya he escrito que la primera vez que **McCay** usa esta forma es en la plancha del 19 de Agosto de 1906. Pero ahora debo resaltar que ahí también desarrolla las normas por las que el Plano/Contraplano debe regirse.



*29 de abril de 1906, "Vista de pájaro"*

El CONTRAPLANO gira la imagen 180º sobre sí misma, trasladando la ubicación del "punto de vista". Lo cual quiere decir que TODO lo incluido en el encuadre gira estos grados. Lo que en el Plano está a la derecha, pasa a la izquierda en el Contraplano. En la página citada, McCay establece esta regla y la aplicará cada vez que utilice un cambio de este tipo.

Regla aparentemente simple, no debe serlo tanto, cuando autores del prestigio de **Pratt, Palacios, Jacobs,** etc. ( por citar sólo consagrados) no saben usarla, o lo hacen muy mal, entorpeciendo notablemente la narración.

En cine, donde también es básica, raramente se olvida. En comic ocurre frecuentemente por ignorancia de los autores; lo cual demuestra la escasa preparación lingüística de algunos. En su descargo, debo decir que hay dos tipos de violaciones, con resultados muy dispares.

***Estática.*** Se produce cuando todo lo que hay en el encuadre permanece en reposo. Aunque estéticamente feo y confuso, no resulta tan brutal como en cine Ello se debe a que el lector de comic puede, con un solo vistazo, comparar el Plano y el Contraplano, atenuando en parte la violencia que produce el salto en la ubicación espacial de los elementos contenidos en la imagen, al ser mal utilizada la regla que rige este cambio.

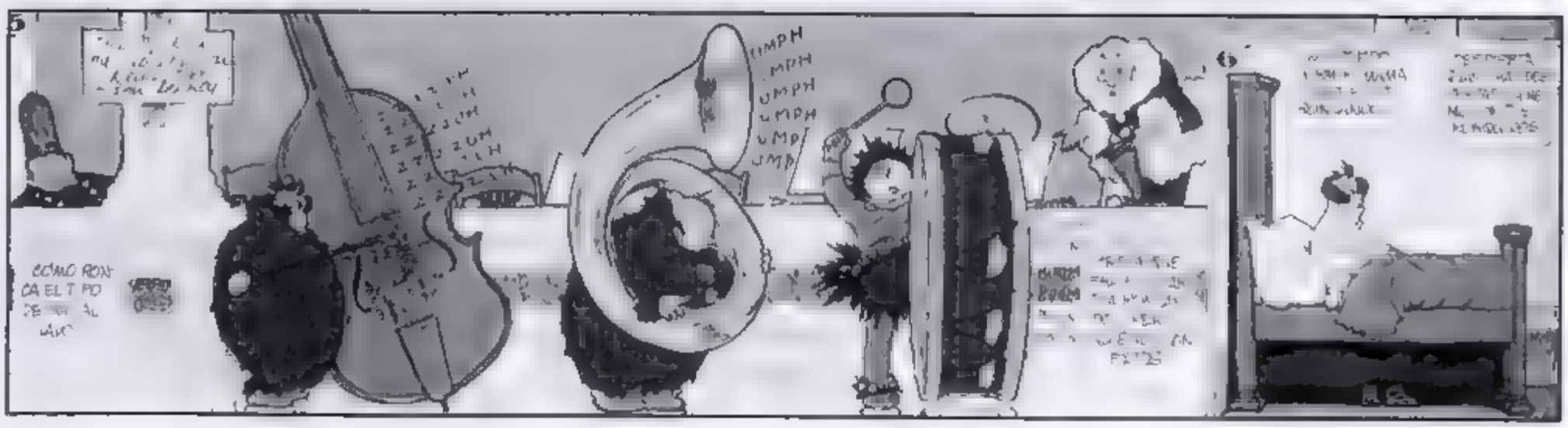
***Dinámica.*** Error INADMISIBLE. En este caso se transgreden dos reglas, de ahí su fuerte repercusión narrativa. Por un lado, se violenta la imagen, al no girar 180º. Pero también se rompe la regla de CONTINUIDAD DEL MOVIMIENTO. En todo desplazamiento se genera un "eje ideal" (el de la dirección del movimiento) que no debe "saltarse", sino deseamos INVERTIR el sentido del movimiento, que es lo que ocurre cuando se violenta esta regla (ver ***Wendigo*** nº30, artículo *La línea clara... que no está tan clara* ). Efecto muy nocivo que destruye toda credibilidad en la narración

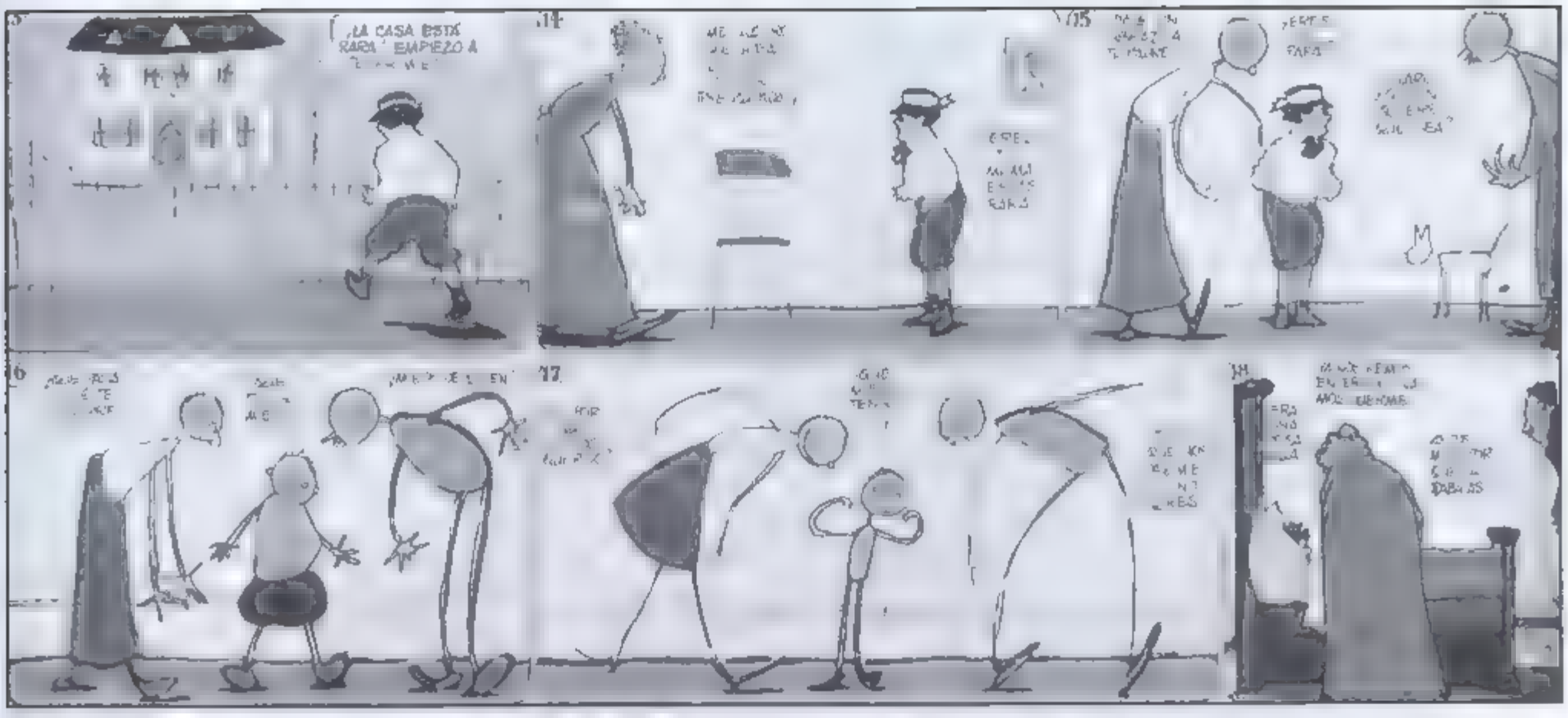
### Inventa, que algo queda

Planos de detalle, primeros planos, medios, generales, grandes planos generales, alargados vertical y horizontalmente, picados, contrapicados, angulares, etc. Inicialmente, el trabajo de **McCay** se fundamenta en el uso de planos generales y grandes planos generales. Pero, según idea un lenguaje, una sintaxis, también aporta una pragmática, un manual de uso. El autor no sólo nos explica cómo podemos decirlo, sino también los motivos, los momentos en que una forma es más convenientemente que otra. Pienso en la página de *Dreams of the rarebit fiend*, con el enterramiento en vida del protagonista. O aquella de Nemo volando sobre Slumberland a lomos de un águila gigante, hecha a base de grandes planos generales, angulares y picados "a vista de pájaro". O en todas esas páginas que, con minuciosidad de orfebre, describe los lugares en donde se desarrolla la acción. Los diferentes cambios de encuadre no le hacen olvidar ni el más mínimo detalle de lo que muestra en la viñeta anterior; con ello da una lección magistral de una de las reglas que aseguran la continuidad.

En fin, sin ninguna clase de dudas, **McCay** inventaba en ellas el LENGUAJE DE LA IMAGEN SECUENCIAL y sus REGLAS. ¡El lenguaje del siglo XX !...Y algunos, 90 años después, siguen sin enterarse

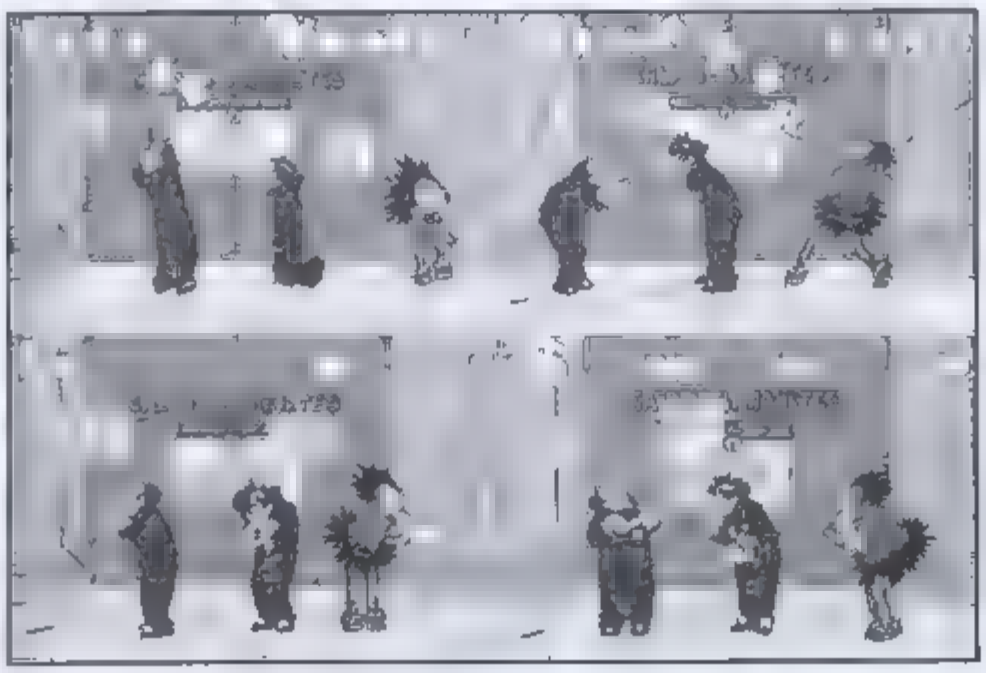
*8 de diciembre de 1907, tímidas onomatopeyas musicales*






Para finalizar, hay algunas cosas que no quiero dejar en el tintero. En su exposición debo ser más conservador, al ser hallazgos que fácilmente podrían derivarse del Humor Grafico, un área de la que todavía es complejo obtener una completa información. Me refiero a las ONOMATOPEYAS y a las METAFORAS ICONICAS

El 8 de Diciembre de 1907, McCay dibuja una tímida onomatopeya de sonido musical. Hasta ese momento todos los sonidos que no se deriven de una conversación, NO EXISTEN. A partir de esa pagina, con frecuencia los instrumentos musicales emiten onomatopeyas e, incluso, símbolos musicales que, en caso de desafinar, serán representados DISTORSIONADOS.



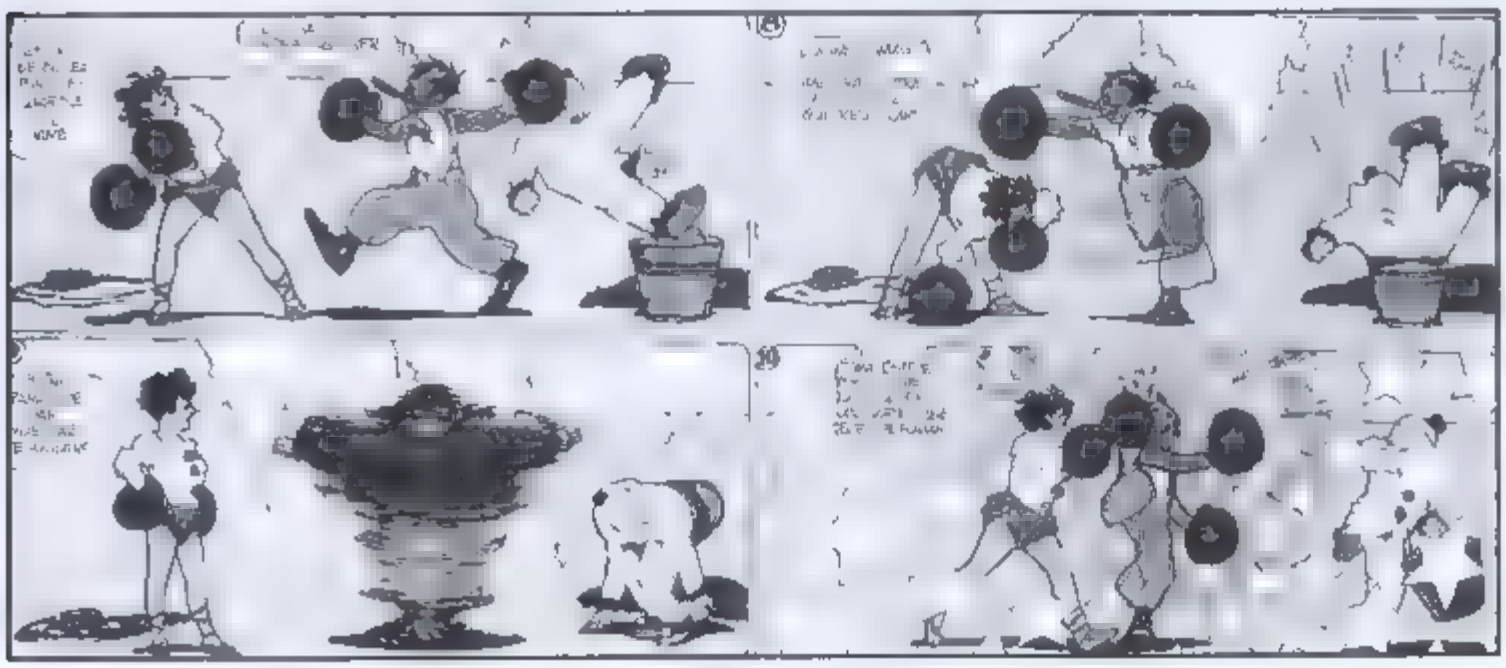
*Encima, en la plancha del 2 de Mayo de 1909, McCay convierte a Nemo en un monigote infantil*

*1 de Diciembre de 1907*
*Los protagonistas se comen el título de la serie*

Hay una página (el 2 de Enero de 1910) en la cual los diferentes tonos de voz se expresan a través de diferentes tamaños de letras Evidentemente este hallazgo se puede rastrear con anterioridad en otros autores, incluso en anteriores planchas de **McCay.** Pero en ninguno se ha expresado con tal rotundidad, lo cual demuestra el grado de asimilación que poseía el autor de esta forma expresiva.

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESÚ

*20 de Junio de 1909. Por la violencia de los golpes, se rasga el papel de la página*
*Además McCay utiliza metáforas visuales de movimiento (remolino) e impacto (estrellas)*



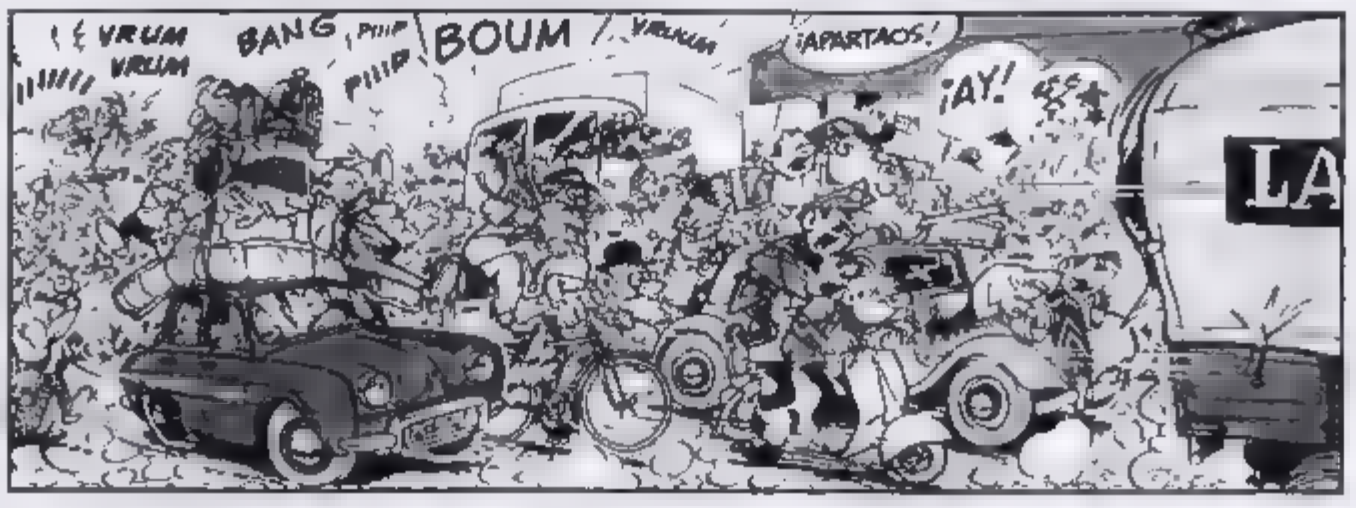
*Nota. Los interesados en profundizar en la materia temática e iconográfica de McCay, pueden consultar el artículo publicado en el nº 70 de nuestra revista, "El paraíso soñado de Winsor McCay", de* ***Jose María Flores***

# ANDRÉ FRANQUIN, el maestro olvidado.

*A finales de los años 70 me encontraba finalizando mis estudios de E.G.B., mis amigos (que tampoco eran muchos) y yo no éramos muy populares en el colegio, la razón era muy simple, leíamos tebeos de superhéroes . Mi crimen era aun más grave, además de los ya mentados comics de la editorial Vértice, que era la que publicaba aquí a la Marvel en aquellos años, yo compraba una revista semanal que se llamaba Spirou... Esta actitud tan poco viril tuvo dos consecuencias en aquellos años, por una parte me valió para ganarme las burlas de la práctica totalidad de mis compañeros de clase, pero por otra me sirvió para pasar los momentos de lectura quizás más felices de toda mi vida.*

*Spirou* fue para mi una gran sorpresa, presentaba un material que yo nunca había visto publicado en España. Sólo había leído historietas de personajes de sus revistas rivales, *Pilote* y *Tintin*, y quizás fue por eso que me atrajo tanto en un principio. Luego las historias resultaron ser muy entretenidas y su tratamiento y el de sus protagonistas mucho más interesante que el que se daba en nuestro país a los tebeos de características similares. Como prueba de que se trataba de un producto realmente atípico dentro de nuestra geografía, baste decir que ya en el número 1 se podía leer una nota en la que se advertía que la revista no aceptaría publicidad de juguetes bélicos

La llegada del personaje que daba nombre a la publicación se demoraría hasta el número 13; en él comenzaba una aventura de *Spirou*, siempre vestido con su uniforme de botones del "Moustic Hotel " (donde trabajaba al comenzar sus andanzas), y de su fiel compañero, el reportero *Fantasio;* su título era *Z como Zorglub* y venía firmada por un tal **Franquin.** La historia era sencillamente genial, champiñones contra tecnología; un inventor un poco loco contra un sabio despistado; un ejército de calvos descerebrados, con rayos paralizadores contra los dos protagonistas; una ardilla que hablaba y decía cosas más interesantes que *Milú;* un pueblecito entrañable de la campiña francesa; artefactos voladores y cohetes totalmente alucinantes; la zorglengua; y un animal amarillo, invencible, de muy mala leche y que podía hacer de todo con el rabo que respondía al nombre de *Marsupilami*. Luego me di cuenta de que la página de la contraportada de la publicación, protagonizada por un desastre humano llamado *Gaston*, traía también la rúbrica de este mismo autor. Para mi fue suficiente, caí desde aquel día rendido a sus pies y sirvan hoy estas líneas como merecidísimo homenaje a su persona, pues **André Franquin** falleció el pasado 5 de enero.




**André Franquin** nació el 3 de enero de 1924, estudió un año de Bellas Artes para despues trabajar en un estudio de animación Ingresa más tarde en la editorial *Dupuis* de la mano del dibujante **Jijé** ( Joseph Gillain ), al que le gusta mucho su estilo, y a partir del año 1946 se ocupará de la serie estrella de la revista, *Spirou*, que había sido creado por el dibujante francés **Rob-Vel** ( Robert Velter ) en 1938 y que en esos momentos estaba siendo realizado por el propio Jijé. Serie que ya no abandonará en 22 años y en la que colaboraran junto a él en los guiones gente como **Greg** o **Peyo** y los dibujantes **Will, Jidéhem** y **Roba,** a los que por cierto siempre incluía en los créditos. Despues de realizar varias historias cortas, publica en el año 1951 *Hay un brujo en Champiñac*, con lo que inaugura la etapa dorada de *Spirou* y su gran despegue creativo, que incluiría la creación de inolvidables personajes secundarios y la aparición del increíble y ya comentado *Marsupilami*

En el año 1955, a causa de una crisis con su editor, **Dupuis,** crea para la competencia ( la revista *Tintin* ) la serie *Modeste et Pompon*, de claro ambiente familiar, que contaría con la colaboración del guionista **Greg.**

Dos años más tarde, **Franquin** da vida a otra obra genial, se trata del anti-heroe y desgracia humana *Gaston Lagaffe*, que funciona en el formato de gag de una pagina

Llegamos así al año 68, en el que encontramos a nuestro autor cansado de Spirou y agobiado por el ritmo de publicación semanal que éste le exigía; decide dejar la serie, cediendo los derechos de todos los personajes creados por él, menos los del *Marsupilami*, del cual realizó más adelante algunos albumes.

En 1977 crearía junto al guionista **Yvan Delporte** un suplemento especial para la revista Spirou, buscando con él tener plena libertad de acción, su nombre era *Le Trombone Illustre*, duraría una treintena de numeros y en el verán la luz las primeras páginas de *Ideas Negras*, que continuarían su publicación en el

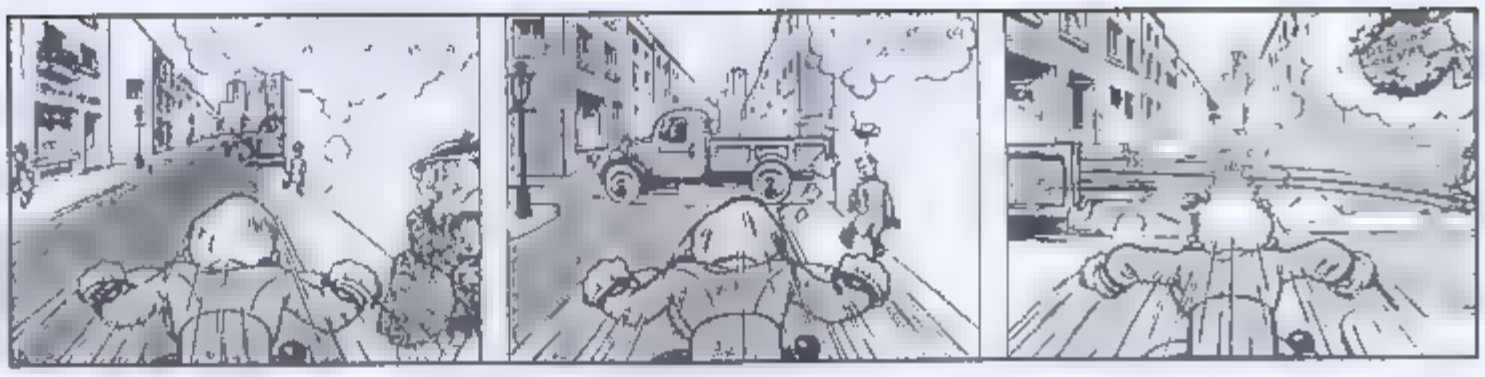
mensual francés *Fluide Glacial*

El estilo de **Franquin** es de los que podemos denominar como realista, con un toque caricaturesco para con los personajes, lo que le da una cierta libertad a la hora de abordar los gestos y acciones de los mismos y en el momento de tratar algunos aspectos de la narracion. André es un obsesionado del detalle, lo mismo recreando ambientes urbanos impecables, como trasladando al papel los

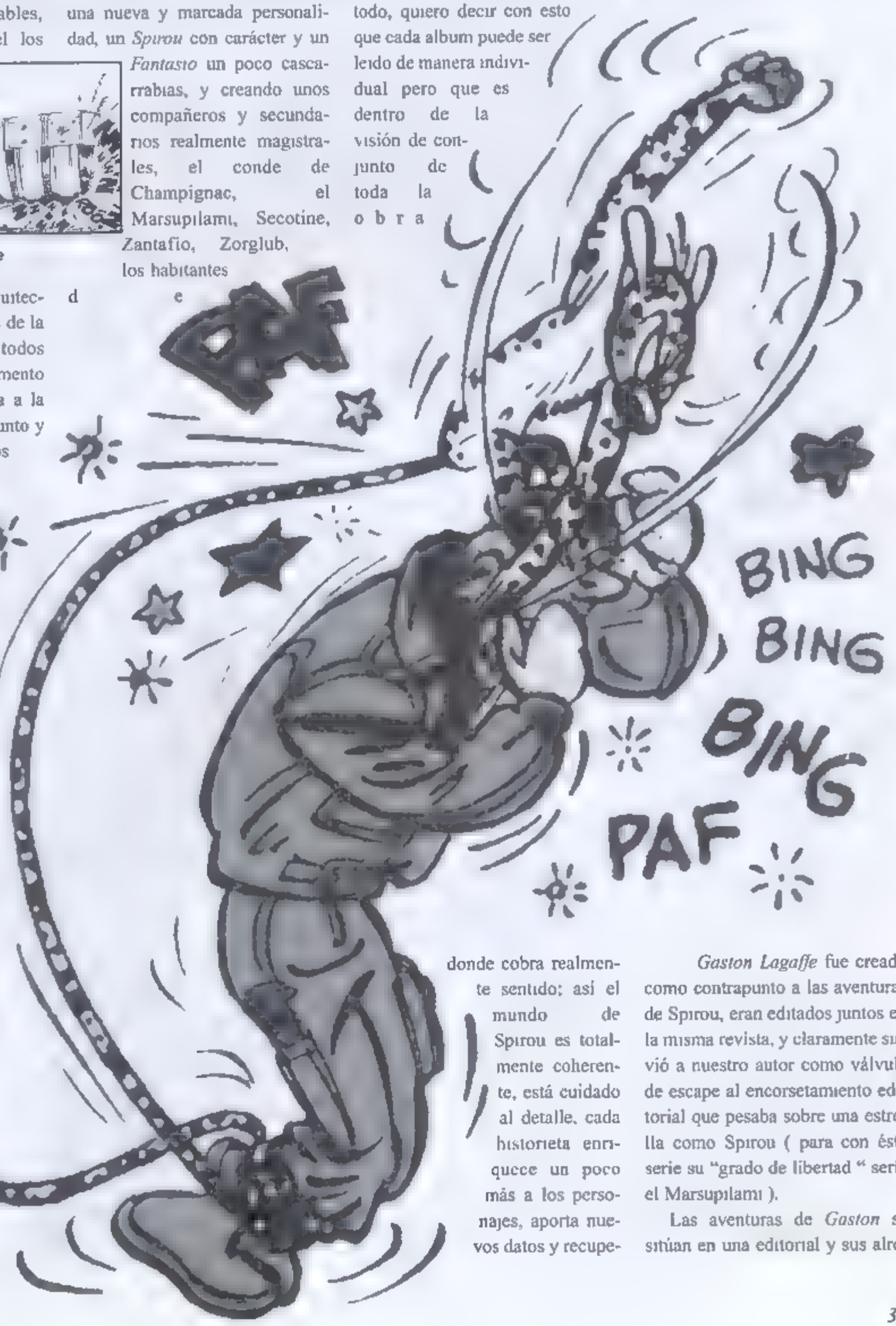
*Gastón el gafe*

medios de transporte, la arquitectura y los electrodomésticos de la época, introduciendo en todos estos decorados algún elemento de ciencia ficción que casa a la perfección con todo el conjunto y pasa así por real. Los dibujos son muy dinámicos, con gran profusión de líneas cinéticas, lo que produce una gran sensación de movimiento, todo esto unido al uso habitual de onomatopeyas y otros recursos narrativos similares convierten a las escenas de persecuciones o de peleas en algo digno de ver y de admirar que recuerdan más a una pelicula de cine cómico que a una narración escrita

Sus grandes aportaciones a la serie de *Spirou* son por un lado su trabajo con los personajes, dotando a los principales de una nueva y marcada personalidad, un *Spirou* con carácter y un *Fantasio* un poco cascarrabias, y creando unos compañeros y secundarios realmente magistrales, el conde de Champignac, el Marsupilami, Secotine, Zantafio, Zorglub, los habitantes d e



Champignac, y un largo etc... Y por otro lado su trabajo en la serie debe ser considerado como un todo, quiero decir con esto que cada album puede ser leido de manera individual pero que es dentro de la visión de conjunto de toda la o b r a




donde cobra realmente sentido; así el mundo de Spirou es totalmente coherente, está cuidado al detalle, cada historieta enriquece un poco más a los personajes, aporta nuevos datos y recupera otros, introduciéndonos en un universo vivo que te atrapa y no te deja escapar.

*Gaston Lagaffe* fue creado como contrapunto a las aventuras de Spirou, eran editados juntos en la misma revista, y claramente sirvió a nuestro autor como válvula de escape al encorsetamiento editorial que pesaba sobre una estrella como Spirou ( para con ésta serie su "grado de libertad " sería el Marsupilami ).

Las aventuras de *Gaston* se sitúan en una editorial y sus alre-

dedores. En este ambiente el personaje no pega ni con cola y es esta situación absurda lo que hace que sus desventuras sean totalmente delirantes. Las acciones de Lagaffe son siempre un desastre, pero no por él, sino más bien porque no pertenece al mundo en el que vive. Aquí los secundarios de lujo serán las sempiternas mascotas del protagonista, una gaviota y un gato, y toda la fauna estresada que puebla la oficina. El estilo de **Franquin** sigue siendo realista aunque un poco más guarro, las viñetas están más cargadas de tinta, sombras, manchurrones, suciedad; como queriendo un poco alejarse del modelo idílico y utopico que presentan algunos diseños y ambientes creados al mismo tiempo por él para Spirou. Es pues una autentica crónica urbana de los años vividos por el autor

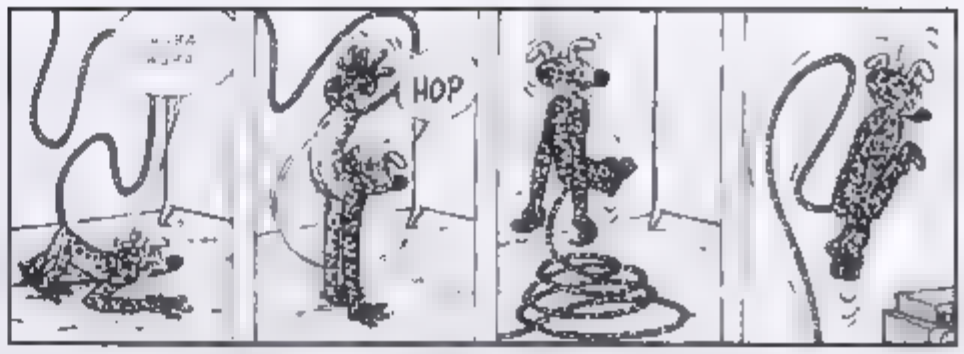
*Eugene el Jeep, de Segar, posible inspiración para el Marsupilami*

Para terminar con el aspecto gráfico de su obra, quiero llamar la atención sobre sus tres más claras influencias, declaradas por él públicamente en 1970, una es **Jijé**, la otra es **Disney**, que aporta sus animales humanizados y la curiosa sombra negra que aparece debajo de los objetos y personajes, y la última es **Elzie Crisler Segar**, creador de *Popeye* y de *Eugene el Jeep*, la extraña criatura con curiosos poderes en la que sin duda se basa el *Marsupilami*.

No quisiera terminar sin hacer mención a la evolución de la temática y los planteamientos de **Franquin** en sus obras. Spirou ofrece al lector un amplisimo muestrario de las miserias que acosan al hombre actual, familiares ambiciosos y sin escrupulos, ladrones, saboteadores, dictadores, contrabando, explotadores del medio natural, traficantes de animales exóticos, científicos locos, guerras, tráfico de armas, regimenes totalitarios. Todos estos temas están tratados con su particular visión, un humor inteligente, a veces ácido y protestón Frente a todo ello se sitúan los protagonistas que en el fondo poco pueden hacer para erradicar tanta maldad del mundo. Es aquí donde **Franquin** presenta su particular solución. Utiliza a un personaje en principio secundario para echar una mano al hombrecillo de a pie En un guiño de complicidad con el lector, el autor va a desatar la furia de el *Marsupilami*, los malos pueden salirse o no con la suya pero de lo que uno está seguro es de que se van a llevar alguna "caricia" de este simpatico animalillo. ¿Qué puede pasar entonces cuando **Franquin** no pueda echar mano de este recurso de justicia poética? Lo que sucede entonces tiene un nombre, se llamará *Ideas Negras*. En ellas esta recogida toda la mala leche del autor, que solo podiamos adivinar en *Spirou* y percibir mínimamente en *Gaston Lagaffe*. Aquí se presentan todos esos males de la sociedad moderna de una forma más pesimista, desesperada y corrosiva que nunca, en forma de crítica feroz, sin aportar soluciones, abriéndonos los ojos al mundo tal como el autor lo percibe, con un humor negro que a veces roza lo macabro y la nausea, sencillamente escalofriante y magistral

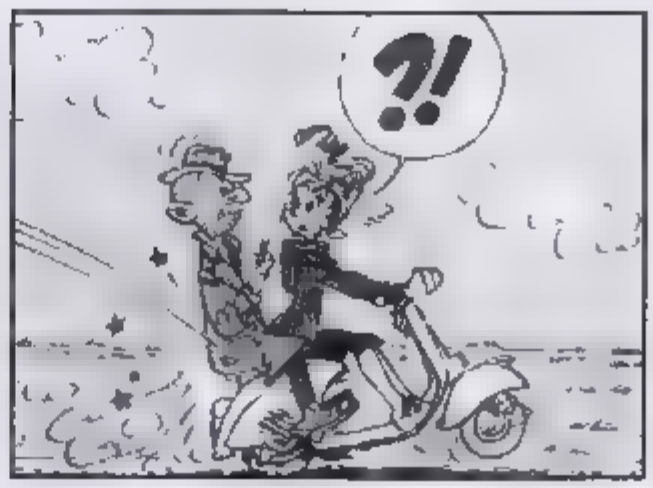
Gracias por todo maestro y buen viaje a la selva de *Palombia*

EMILIO MUÑIZ.




# FRANQUIN:
## Fundido a negro

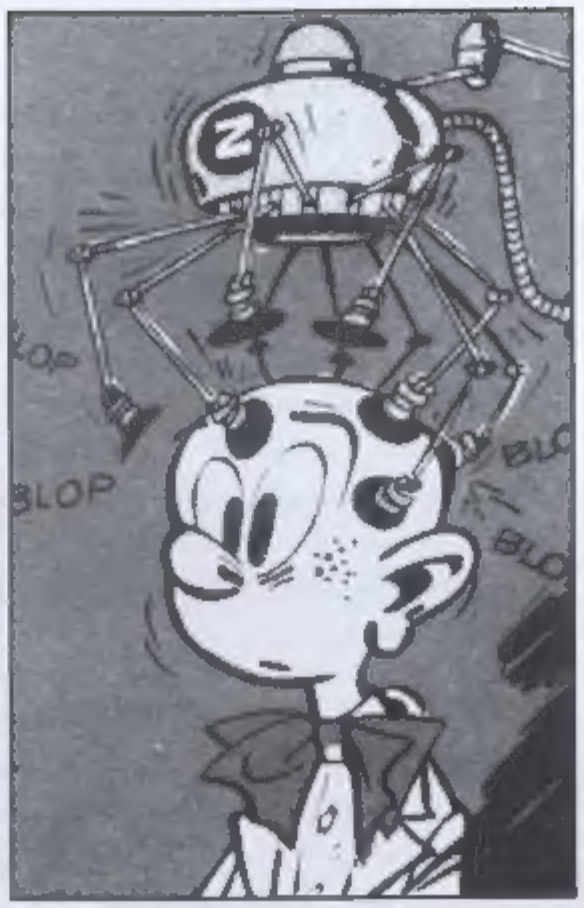
*A estas alturas todos los aficionados al comic saben de la muerte de André Franquin el pasado 5 de enero. Si bien en España no estaba sobrado de popularidad, su desaparición no pasó tan desapercibida como la de otros dibujantes de reciente fallecimiento, siendo recogida por los diarios nacionales de mayor tirada Como de su trayectoria profesional y biografía pueden encontrarse referencias en enciclopedias y diccionarios ya publicados, por nuestra parte, sin pretender un conocimiento exhaustivo de su obra ni mucho menos, nos limitaremos a señalar someramente algunos rasgos de su estilo y evolución. Sirvan estas palabras de recuerdo y homenaje.*



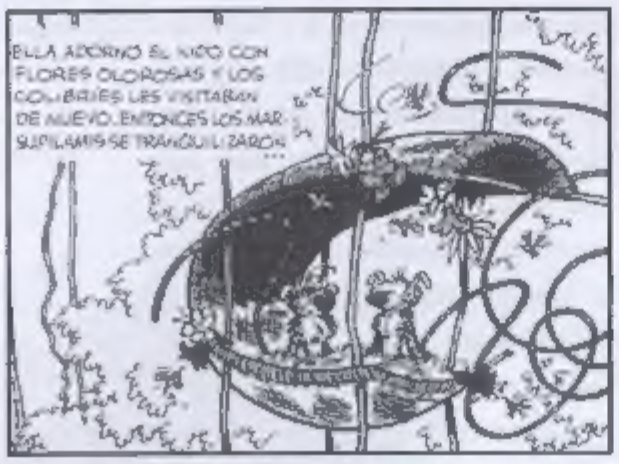
FRANQUIN Y SPIROU, IMAGENES DEL PLAN MARSHALL.

*Spirou* habia nacido en 1938 para hacer la competencia a su compatriota TinTin **André Franquin** llegó a la serie en 1946, cuando ésta ya había pasado por las manos de su iniciador, **Rob Vel** (Robert Velter) y las de otro grande del comic franco-belga, **Jijé;** sin embargo, fue con Franquin con quien alcanzó los mayores momentos de gloria, asociándose los nombres de artista y personaje de una forma poco menos que indisoluble

Los dos décadas largas, hasta 1968, que Franquin permaneció a cargo de Spirou se corresponden históricamente con una etapa de crecimiento económico que se tradujo en una abundancia, nivel de comfort y progreso técnico desconocido hasta entonces por las clases




medias. Esta referencia no es casual y viene a cuento porque, de manera indirecta, a través de las páginas de *Spirou* asistimos a la transformación producida en Francia y en el resto de Europa (aquí no) una vez superados los traumas de la posguerra mundial: la generalización del automóvil como medio de transporte y el incipiente caos circulatorio, la sustitución del adoquinado por el piso continuo de asfalto, la presencia de edificios modernos junto a inclinadas buhardillas estilo 2º Imperio, la TV como novedad que se contempla acompañada de otros electrodomésticos exhibidos en los escaparates. Toda una modificación de los usos cotidianos que no escapa al ojo realista y atento al detalle de **Franquin.** Quizá el ejemplo más patente de esta transformación en las personas lo suponga la figura de *Secotine.* Es sabido que las féminas no tienen un lugar preponderante en la historieta franco-belga, sin embargo, Secotine parece alzarse como la excepción a la regla. Ella es una perfecta chica de su tiempo, una belleza maliciosamente ingenua y aniñada en la línea impuesta por **Audrey Hepburn**, ideal femenino que se prodiga durante esos años pre-68 en los anuncios publicitarios. Cuando la vemos circular en vespa con sorprendente y peligrosa soltura por las calles de la ciudad no podemos sustraer el recuerdo de *Vacaciones en Roma.* Por lo demás ella es audaz, independiente y una profesional de la información que no duda en aprovechar los fallos y debilidades de sus compañeros masculinos para realizar y obtener beneficios de su trabajo.


ELLA ADORNÓ EL NIDO CON FLORES OLOROSAS Y LOS COLIBRÍES LES VISITARON DE NUEVO. ENTONCES LOS MARSUPILAMIS SE TRANQUILIZARON...

**Ramírez** ha definido acertadamente como surreoide curvilquebrado, caracterizado por combinar la sinuosidad curvilínea (piscinas en forma de riñón) con las rectas inclinadas (muros en talud) y disposiciones ortogonales (cubiertas planas). Todos estos elementos, junto al mobiliario (*sillas Hardoy o Tulip*) e incluso los estampados de la época aparecen integrados en *Spirou* como si se tratase del tebeo más realista posible; por poner un ejemplo, el nido del *Marsupilami* reproduce mediante elementos vegetales (ramas, lianas y plantas) los diseños de sillones comercializados por la firma *Knoll* a finales de los años 50.

Sin embargo, al igual que se ha demostrado que la línea clara estaba llena de sombras, no podemos presentar a **Franquin** única-

mente como un fanático creyente en las posibilidades de lo moderno. En su obra, el mundo anterior a la II guerra mundial tiene un peso bastante fuerte. El contraste pasado/presente se pone en evidencia de forma más palpable en el pueblecito de Champignac-en-Cambrousse, quintaesencia del "lugar" en sentido faulkneriano y representativo en este caso del carácter francés. *Champignac* conserva hasta los años sesenta de este siglo rasgos y características

decimonónicas: el alcalde caciquil a quien no le basta con que le dediquen una calle sino que necesita una estatua para perpetuar su memoria entre los ciudadanos, el noble bonachón aislado en la torre de marfil que es su residencia. Contemplando a vuela pluma los albumes de **Franquin** no puedo evitar establecer comparaciones entre Champignac y ciertas villas

asturianas como Ribadesella o Llanes, entre el destartalado palacete del conde y los caserones de indianos habitados ahora por descendientes medio arruinados, la sensación de tiempo detenido que se respira un domingo por la tarde en estos pueblos es la misma con la que **Franquin** quiso dotar a Champignac, una reserva de trasnochada paz en un mundo cambiante. En este sentido el mundo de Franquin de estos años tiene muchos paralelismos con los films de **Jacques Tati.** La misma mirada entre cínica e inocente que contempla los avances técnicos con admiración pero con amargura asiste impotente a la desaparición de unas señas de identidad que le son muy queridas.

### GASTON EL GAFE, AÑOS DE TRANSICIÓN.

Solapándose con la producción de las aventuras de Spirou, **Franquin** creó un personaje de autoría propia, *Gaston el gafe*. Levemente inspirado en un hijo de **Jijé,** Gaston, o Tomás en la edición española, supone una alteración de los esquemas y al mismo tiempo una vuelta a los orígenes de Spirou. El conserje de la editorial Dupuis muta el uniforme de botones por vaqueros y jersey de lana y se transforma en un desastre ambulante convertido en muchas ocasiones en víctima de su propia inoperancia. Si Spirou recorre medio mundo y cada aventura necesita un álbum para desarrollarse, a Gaston le bastará una página para armar una hecatombe y apenas sin salir de la ciudad o, menos aún, de los locales de la editorial. El realismo de la ambientación señalado para *Spirou* continua presente, pero en *Gaston el gafe* se traslada sobremanera del paisaje al paisanaje. Quienes trabajen en el mundo de las editoriales o del periodismo en general, por fuerza se verán reconocidos en esa fauna humana siempre al borde del colapso, siempre cruzando puertas a toda prisa y siempre llegando tarde a algún sitio. En ese medio Gaston es un anacronismo, una presencia inquietante y algo engorrosa pero imprescindible a fin de cuentas para el (mal) funcionamiento de la empresa. Gaston el gafe es alguien que, estoy seguro, existe en cualquier ámbito laboral.

Estilísticamente Gaston viene a suponer una transición entre el mundo limpio de Spirou y la negra producción de los últimos años 70. Aquí aparecen, en dosis a veces soterradas a veces plenamente al descubierto, la mala uva, el cabreo, la broma pesada, el daño físico y la humillación. Gráficamente la viñeta se llena de manchas, líneas cinéticas y onomatopeyas, los rostros de barbas y otras pilosidades, la moqueta de partes desgastadas y los jerseys de "esas molestas bolitas".

### IDEAS NEGRAS ¿UNDERGROUND A LOS 50?

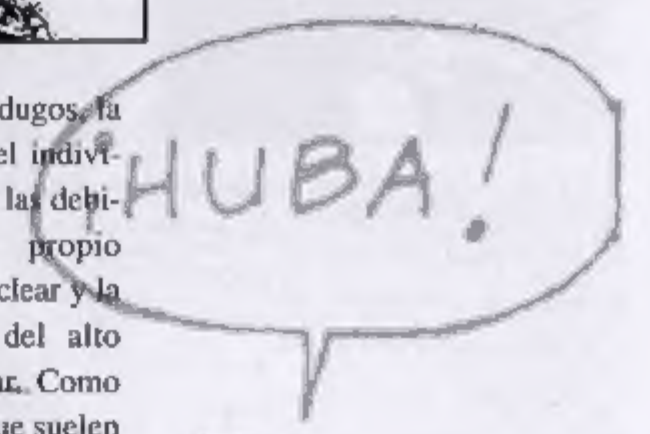
La última etapa de **Franquin** se difundió en España merced a la revista *Cairo*. Se han señalado dos causas para explicar el giro radical adoptado por el dibujante en esta obra. Por un lado un amago de infarto sufrido en 1973 que le hace replantearse toda su trayectoria vital, y por otro la influencia de la revista americana *Mad*. Las "ideas negras" representan una salida creativa a los malos humo-

res de **Franquin** y una exorcización de los demonios que los causaban. Temas que habían asomado ligeramente en otras obras se convierten en protagonistas enfocados con una perspectiva crítica y cruel. La caza y los cazadores, la

pena de muerte y los verdugos, la presión colectiva sobre el individuo aislado, la religión y las debilidades humanas del propio **Jesucristo,** la energía nuclear y la corrupción económica del alto estamento político-militar. Como puede verse cuestiones que suelen asociarse con publicaciones de contestación social y asumidas por el sector juvenil de la población, pero expuestas por una persona que había sobrepasado la cincuentena, defenestrando de este modo la igualdad juventud-rebeldía como algo exclusivo.

Las *Ideas Negras* están surcadas de verdadera mala leche, y lo que en otros autores es una crítica al sistema acompañada de una exposición de alternativas más o menos utópicas en **Franquin** se resuelve en una crítica ácida y nihilista del estado de las cosas. Lanzar un nuevo vistazo sobre ellas supone comprobar la actualidad de las mismas, verificar que las situaciones allí denunciadas no han hecho otra cosa que agravarse en estos últimos años. Quizá sea esta la prueba definitiva del genio de **Franquin,** la capacidad para sintetizar en pocas viñetas una circunstancia de alcance universal y permanente en el tiempo, los valores por los que se reconoce a un clásico.

JOSE Mª. FLORES




**Nota:** Recordamos que en el nº13 de esta revista (1988) ya publicamos un artículo sobre Franquin, escrito por el eminente **Ramón Fermín Pérez**, con el título *Introducción a Spirou ( y a Franquin )*

*"... y en Gijón nacia el Wendigo (1974), fanzine obra de Faustino Rodríguez Arbesú que en algún momento pasó a considerarse revista, y que aún se publica hoy en día, gozando del dudoso mérito de no haber mejorado en nada su nivel redaccional y su maqueta ..."*
**Lorenzo F. Díaz "el imparcial", "el objetivo"**, en el catálogo **Tebeos: los primeros 100 años** (1997)

# *Descubre porqué nos quieren tanto.*

***Averigua cual es nuestro verdadero "nivel redaccional" ( ? ).*** Habrás oido muchas cosas sobre **El Wéndigo**. Pero, si quieres saber verdaderamente lo que pensamos y opinamos, sólo hay un camino: leyéndonos.

EL WENDIGO

## *Suscripción por un año*

*4 números: 1500 pts.*

*Nombre* .....
*Domicilio* .....
*Población* ..... *C.P.* ..... *Firma*
*Provincia* ..... *Fecha* .....

EL WENDIGO

## *Números atrasados*

***simples: 350 pts.- dobles: 500 pts.- especiales: 800 pts.***

*10*

*20*

*30*

*40*

*50*

*60*

*70*

*Disponemos de números atrasados desde el* **10** *hasta el* **73**.
*Indícanos cuales son los que deseas y completa tu colección ¡ya!*

.....

.....

.....

## *especiales*

☐ **Hombre Grande**
David Mazzucchelli

☐ **Los Omnipotentes** (Wendigo nº 31-32)
Faustino Rodríguez Arbesú e Isaac del Rivero Jr.

☐ **Sureño**
Faustino Rodríguez Arbesú e Isaac del Rivero Jr.

*Nombre* .....
*Domicilio* .....
*Población* ..... *C.P.* ..... *Firma*
*Provincia* ..... *Fecha* .....

***Pedidos y correspondencia: Apartado de Correos 461. Gijón.*** **Se admiten colaboraciones.**
Pago mediante talón bancario a **Faustino Rodríguez Arbesú** o directamente a la **cuenta C716.271 BANESTO (Urbana. Paseo Begoña. Gijón).**

No es necesario que recortes este número de **El Wendigo**. Basta con que nos mandes una fotocopia de esta hoja, indicándonos tu pedido. Gracias por todo.

# XXI Salón Internacional del Comic del *Principado de Asturias*

## XIII Premios Haxtur

**Gijón**, del 7 al 11 de Octubre de **1997**

Organiza:

EL WENDIGO

MINISTERIO DE CULTURA

CAJA DE ASTURIAS

Ayuntamiento de Gijón

PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERÍA DE CULTURA

UNIVERSIDAD DE OVIEDO
Vicerrectorado de Investigación

**Invitados confirmados:** JOHN BUSCEMA, JAMIE DELANO, MARK SCHULTZ, HOWARD CHAYKIN, JORGE ZENTNER, SANCHIS, AL WILLIAMSON, NETO, CHARLES DOUGHERTY, GILBERT SHELTON, DENNIS O'NEIL, GASPAR MEANA, DAVID LLOYD, ...